



HQ • CIENTISTA QUER TORNAR SALSICHA E SCOOBY CORAJOSOS

Abril

R\$ 5,95*

* PREÇO

PROMOCIONAL

29/1/2004

Ano 4

Nº 203

RECREIO



Muito inteligentes!

Descubra como os bichos são espertos e usam a cabeça para viver melhor

Até que esses humanos são sabidos!

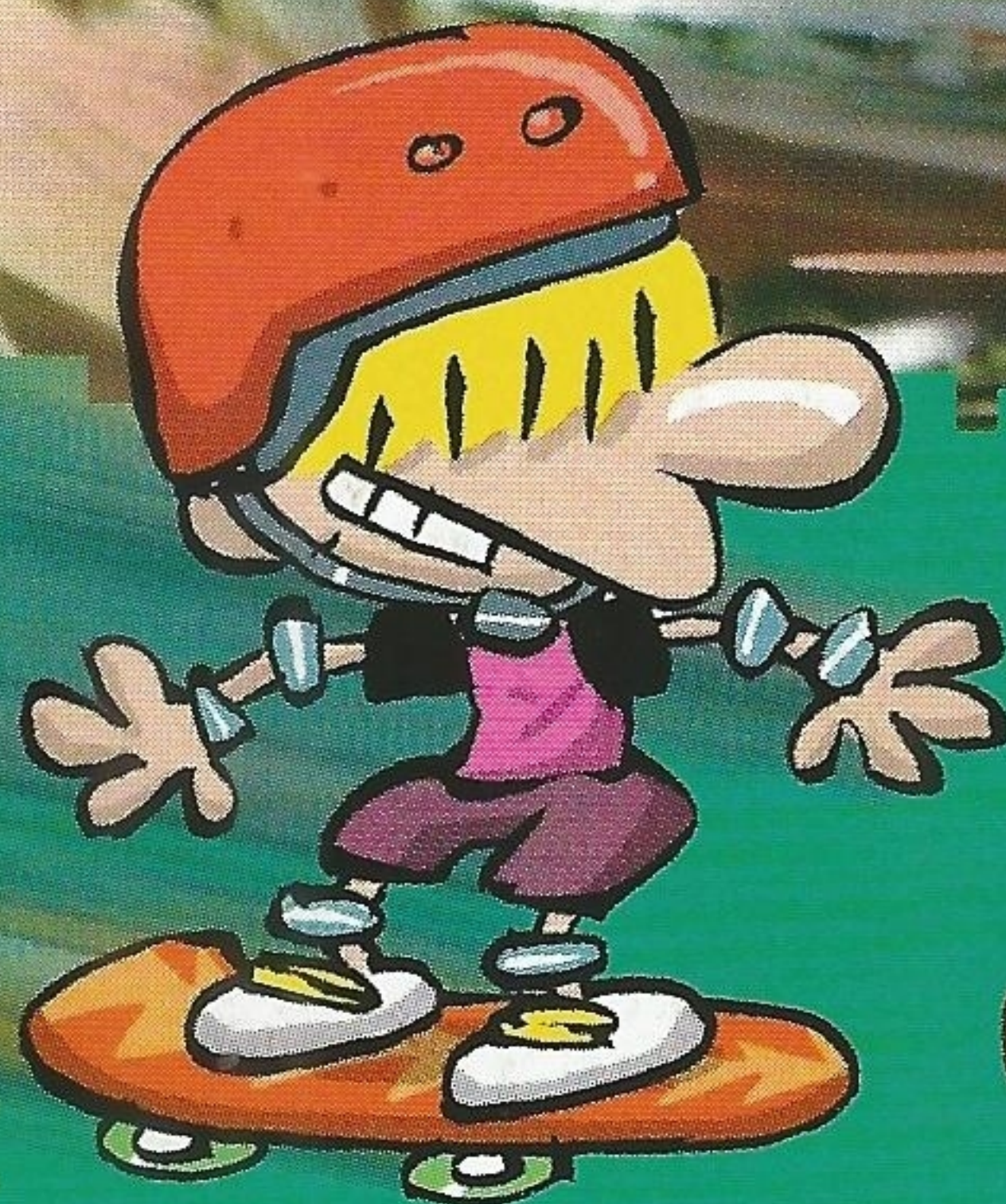
ISSN 1517-7467

00203>



A Origem do Homem

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

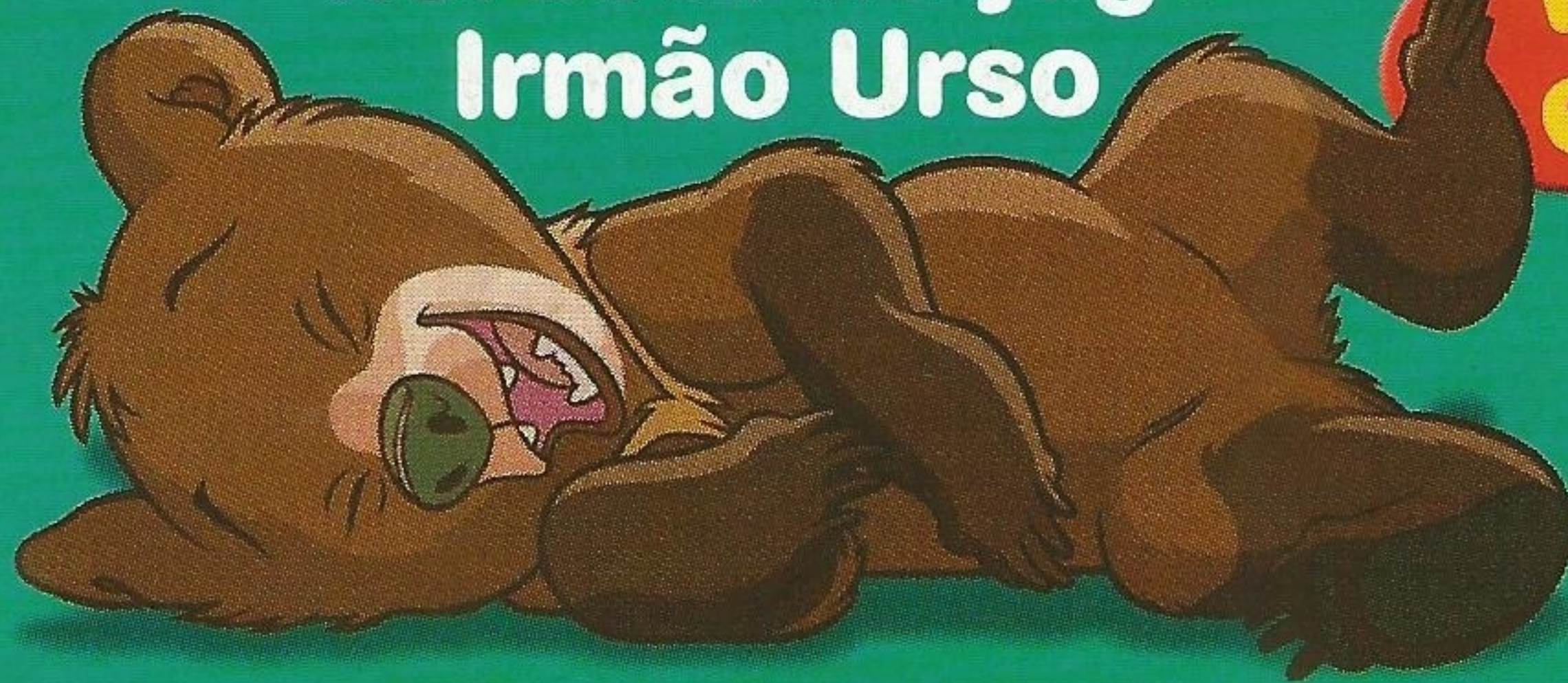


SKATE

Saiba mais sobre esse esporte e suas manobras radicais

GAME BOY ADVANCE

Dicas para explorar a floresta no jogo Irmão Urso

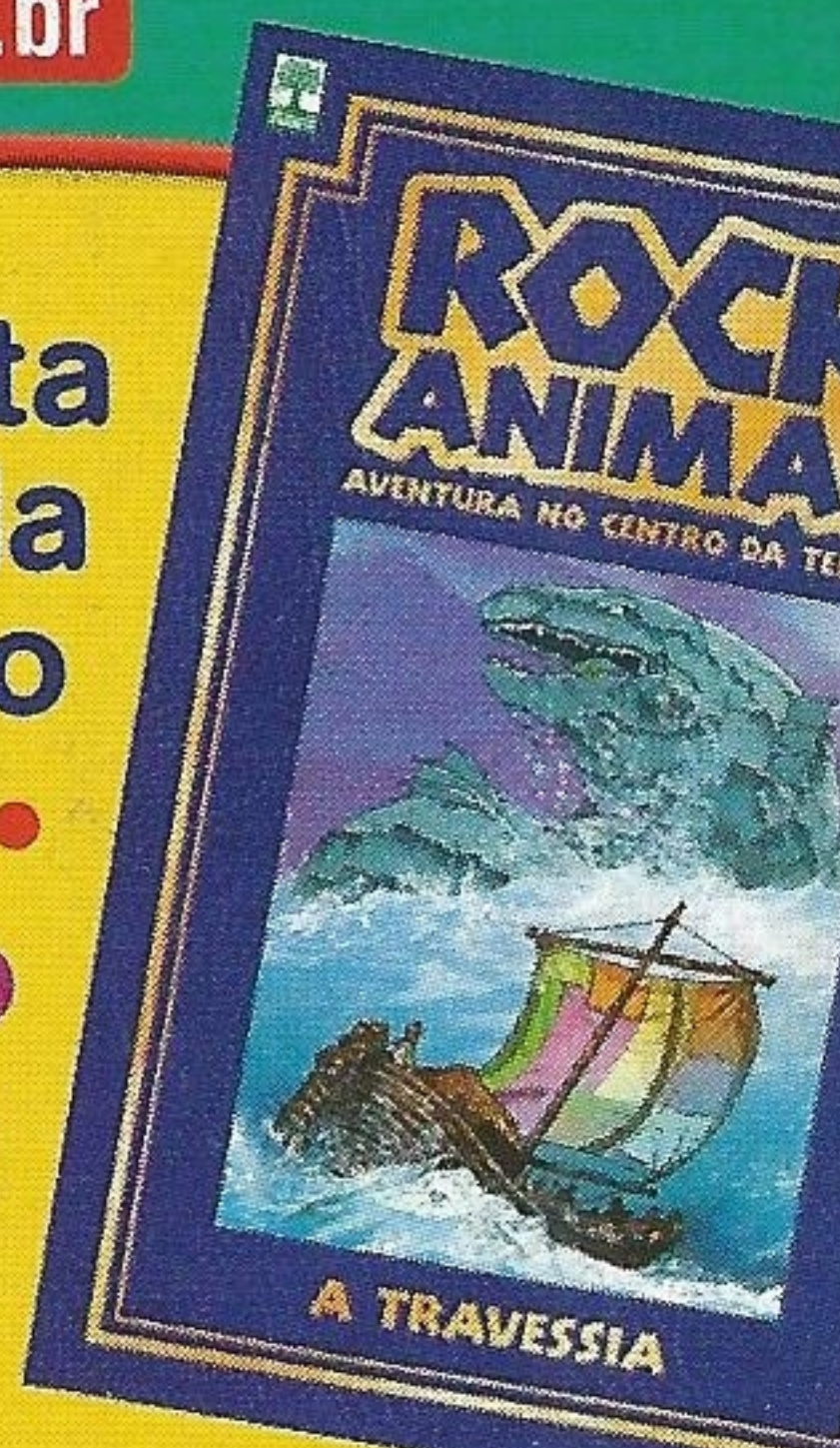


www.**RECREIO**ONLINE.com.br

Nesta edição

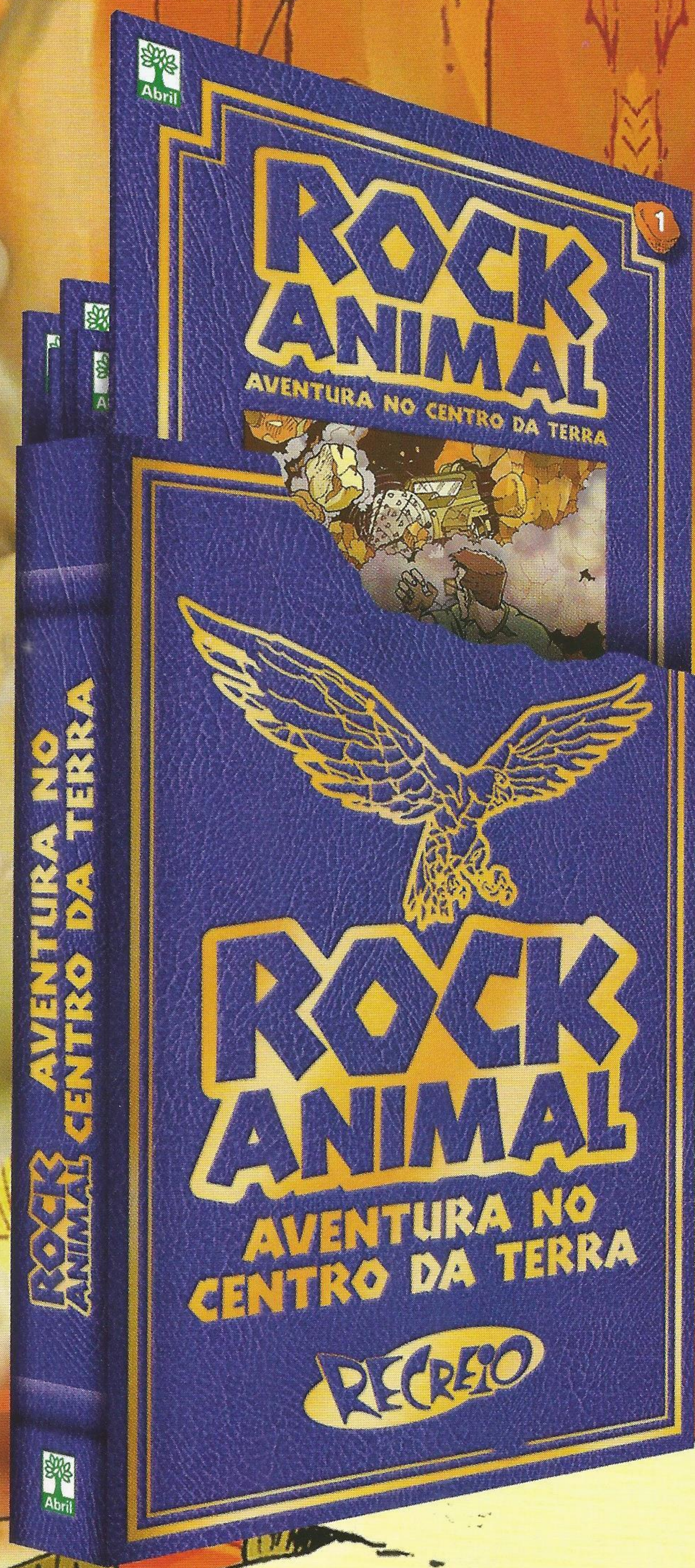
A quarta revista da coleção

ROCKANIMAL •
Aventura no centro da Terra



TODA SEMANA, UMA NOVA EDIÇÃO FERVENDO NAS BANCAS.

Chegou a coleção **ROCKANIMAL AVENTURA NO CENTRO DA TERRA!**



- 10 edições exclusivas com histórias em quadrinhos inéditas.
- Caixa para guardar a coleção.
- Sempre um brinde diferente: tatuagens, adesivos, transfers e muito mais.



Em cada edição,
um capítulo da
aventura e um
novo brinde.

**ROCK
ANIMAL**

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

AQUI TEM

4

CURIOSIDADES

Coisas legais de saber

6

TESTE

Você é exagerado?

Responda às perguntas e descubra.

8

BICHOS

Eles são geniais!

Conheça animais muito inteligentes.

12

PASSATEMPO

Ligue as letras

Encontre o nome dos bichos.

13

GAMES

Vire urso

Kenai e Koda no Game Boy Advance.

14

FIQUE LIGADO

Cheios de histórias

Saiba como surgiram alguns doces.

16

MÃO NA MASSA

Delícias de cara nova

Receitas que dão água na boca.

18

FAZENDO ARTE

Corrida de carrinhos

Acelere nessa brincadeira.

20

PASSATEMPO

Jogo dos sete erros

21

NATUREZA

Superfrutas da Amazônia

Elas são poderosas.

22

PASSATEMPO

Cadê?

24

PARA BRINCAR

Ilusão de ótica

Tente não se enganar.

26

ESPORTE

Skate

Fique ligado nas manobras.

29

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

Labirinto

Ajude o ogro a colher cogumelos.

39

PASSATEMPO

Enigma

Qual dos sapos é um príncipe encantado?

40

CORREIO

Seu espaço na RECREIO

42

PIRINHAS

Para rir

RECREIO



CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

POR QUE A PIMENTA FAZ A LÍNGUA ARDER?

Joelma Rodrigues
Águas Belas - PE

Porque a maioria das pimentas possui uma substância chamada capsaicina. É ela que dá aquele gosto ardido. Os cientistas descobriram que a capsaicina estimula a produção de sucos gástricos, que ajudam na digestão. Mas pimenta em excesso não faz bem: pode provocar inflamação e destruir as papilas gustativas presentes na língua, causando a perda da sensibilidade para o sabor dos alimentos.

ILUSTRAÇÕES:
JARDIM

COM QUANTOS ANOS A FÊMEA DO CÁGADO PODE TER FILHOTES?

Laura Maia Martins
Por e-mail

Os cágados são bichos aquáticos que vivem em água doce. Os jabutis são terrestres e as tartarugas são as espécies marinhas. Os cágados fêmeas podem ter filhotes a partir dos 4 ou 5 anos. Já os jabutis fêmeas, entre 10 e 12 anos e as tartarugas, só depois dos 25 anos.

VOCÊ SABIA QUE...

O devorador de cachorro-quente mais rápido do mundo é Peter Dowdeswell, que vive no Reino Unido e conseguiu comer quatro sanduíches em três minutos?

É VERDADE QUE AS VACAS CONFUNDEM AS CORES?

Gelson Costa Júnior
Planaltina - DF

Os olhos das vacas têm células capazes de ver diferentes cores, o que significa que esses bichos enxergam colorido. Porém, têm dificuldade de diferenciar algumas tonalidades, principalmente as de verde e vermelho. Ou seja, elas enxergam essas duas cores, mas confundem alguns tons de verde com tons de vermelho.



POR QUE O PAPEL SE DISSOLVE NA ÁGUA?

Bruno Milanez

Brasília – DF

A água rompe a ligação química existente entre os elementos usados na fabricação do papel e por isso ele acaba se dissolvendo. Para fazer papel, misturam-se água, cola, fibra de celulose e outros produtos. A água é usada em grande quantidade para “espalhar” a fibra de celulose e distribuí-la sobre uma tela, onde se faz a folha de papel. Depois de seco, o papel torna-se um material que absorve e retém a umidade.

CONSULTORIA:
SANDRA REGINA NOGUEIRA (nutricionista),
RIPASA S/A CELULOSE E PAPEL, SÉRGIO RANGEL (biólogo) e MATHEUS PARANHOS
(professor de comportamento e bem-estar animal da Unesp).
FONTE: ENCICLOPÉDIA BRITANNICA.



QUEM INVENTOU A ESCADA?

Bianca e Cristiane

Sorocaba – SP

Não se sabe ao certo. Ao que tudo indica, as primeiras escadas surgiram 2 mil anos antes de Cristo, entre os egípcios, mas elas aparecem em diferentes lugares do mundo. Os palácios gregos de 1500 antes de Cristo já tinham escadarias. Templos na Mesopotâmia erguidos entre os séculos 9 e 8 antes de Cristo também eram decorados com escadas. E a montanha Tai-Shan, na China, considerada sagrada desde 2000 antes de Cristo, tem muitas escadarias, num total de mais de 6 mil degraus que levam ao topo.



VOCÊ É EXAGERADO?

Faça o teste para saber.



ROGÉRIO COELHO

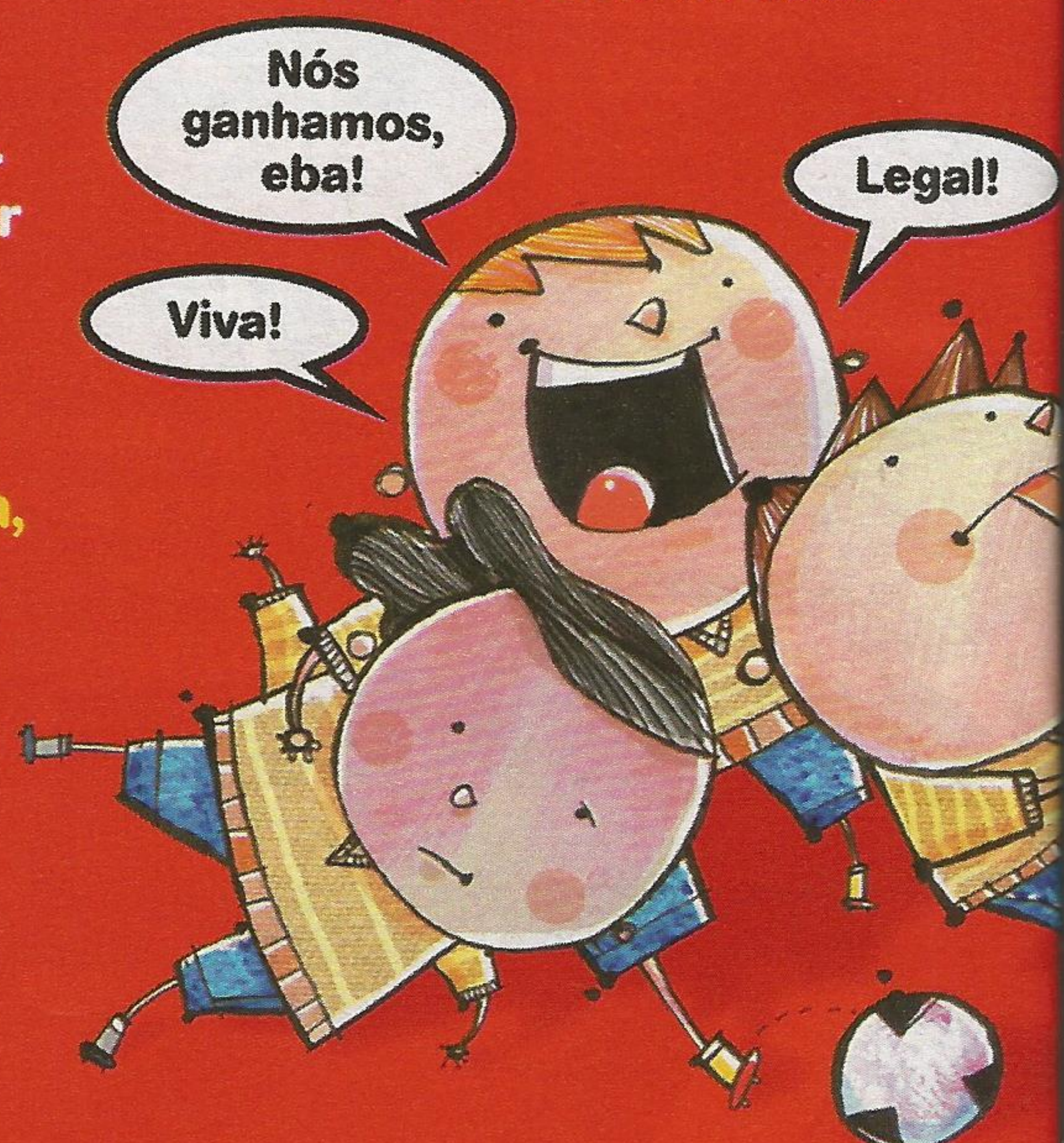
- 1** Quando vai contar uma história que ouviu de alguém, em geral você:
- ☐ ☒ Resuma para acabar de contar logo.
 - ☐ ☒ Aumenta um pouco para deixar a história mais interessante.
 - ☐ ☒ Usa mais ou menos as mesmas palavras.

- 2** Diante de uma sobremesa deliciosa, qual a sua reação?
- ☐ ☒ Come até explodir.
 - ☐ ☒ Pára de comer quando fica satisfeito.
 - ☐ ☒ Come um pouco e guarda o resto.

- 3** Se está a fim de pedir um presente de aniversário para seus pais, você:
- ☐ ☒ Diz que gostaria muito de ganhar o presente.
 - ☐ ☒ Fala que só aquele presente tem graça.
 - ☐ ☒ Explica por que quer tanto o presente.

- 4** Depois de ver um filme bom no cinema, você sai dizendo:
- ☐ ☒ Nossa! É o melhor filme que já vi!
 - ☐ ☒ Achei legal.
 - ☐ ☒ Vou querer ver de novo em vídeo!

- 5** Quando o seu time vence um jogo importante, você:
- ☐ ☒ Fica bem feliz.
 - ☐ ☒ Comemora e logo começa a pensar no próximo jogo.
 - ☐ ☒ Vibra muito, abraça todo mundo e se sente a pessoa mais feliz do mundo.
- 6** Se tirasse uma nota baixa na escola, como você reagiria?
- ☐ ☒ Ficaria chateado, mas logo pensaria em recuperar a nota.
 - ☐ ☒ Começaria logo a estudar mais.
 - ☐ ☒ Ficaria arrasado e se lembraria da nota baixa a semana toda.





7 Imagine que sua mãe adora flores. No aniversário dela, você pensaria que:

- ☒ ★ Pode comprar dúzias de rosas, girassóis e tulipas para encher a casa!
- ☒ ◆ É melhor comprar uma plantinha bonita.
- ☒ ● Ela adoraria um buquê e um cartão.

8 Em uma loja de roupas, você:

- ☒ ★ Quer comprar uma peça de cada.
- ☒ ◆ Escolhe um modelo bem bonito.
- ☒ ● Pensa em levar muitas peças legais.

9 Se alguém derruba sorvete em seu trabalho de escola, sem querer, qual a sua reação?

- ☒ ◆ Fica bem irritado e diz à pessoa para se afastar de você.
- ☒ ★ Fica furioso e reclama muito porque não vai ter como limpar nem como fazer outro trabalho.
- ☒ ● Fica muito bravo, mas vai logo buscar um pano para limpar tudo rapidamente e consertar o estrago.

10 Se você ficasse apaixonado por alguém da escola, como acha que se comportaria?

- ☒ ◆ Prestaria atenção na pessoa sempre que ela estivesse por perto.
- ☒ ★ Não falaria em outro assunto e ficaria procurando a pessoa o tempo todo.
- ☒ ● Ficaria de olhos abertos para tentar ver sua paixão em algum lugar.



RESULTADO

Se marcou mais ☒ ◆

Você não parece ser exagerado e prefere controlar as emoções. Isso é legal, mas não deixe de se divertir, vibrar e se emocionar com as coisas legais que acontecem à sua volta.

Se marcou mais ☒ ●

Na maioria das vezes, você consegue aproveitar os bons resultados e, quando algo sai errado, fica um pouco chateado, mas logo se recupera. É legal ter esse equilíbrio e curtir as coisas mais divertidas.

Se marcou mais ☒ ★

Tudo indica que você é exagerado. Se empolga com o que é legal, mas fica arrasado se as coisas não são como quer. Tente não ficar tão chateado, pois com sua empolgação você resolve o que quiser.



TEXTO ■ THEREZA VENTUROLI

CONSULTORIA:
CÉSAR ADES (pesquisador de comportamento animal do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, que adora ensinar crianças).

**Descubra
do que os
animais são
capazes.**

OLHA SÓ QUEM ESTÁ PENSANDO!

Só
descobrir
agora?

Os humanos são considerados os animais mais inteligentes do planeta porque criaram cidades, inventaram máquinas e aprenderam a ler, escrever e fazer contas. Ninguém conhece outro ser vivo que tenha feito tanta coisa.

Mas os bichos também têm sua inteligência. Todo animal nasce com instinto, que é um tipo de ordem mágica que ele tem na cabeça. É por instinto, por exemplo, que as tartarugas marinhas viajam milhares de quilômetros todo ano para enterrar os ovos numa praia distante. Ninguém as ensinou a fazer isso. Elas já nasceram sabendo. É por instinto, também, que um rato sabe que tem de roer para seus dentes não crescerem demais. E até você – filhote de homem – tem instintos,

como chorar quando se machuca, fugir de um cachorro bravo ou ter medo de escuro.

Inteligência é diferente. É a capacidade de se lembrar de coisas e de aprender com elas. Certos bichos – principalmente os que vivem em grupos – fazem coisas incríveis: constroem ferramentas, trocam idéias e reconhecem lugares por onde passaram. Tem até os que ensinam truques aos filhos!

Muitos têm capacidade de resolver problemas e de aprender para sobreviver melhor. Conheça alguns dos gênios do mundo animal que garantem mais bons motivos para se respeitar a vida selvagem.



Lindos e brincalhões

Os golfinhos sabem se comunicar e até se reconhecem no espelho. Há bichos, como gatos e peixinhos, que ficam nervosos diante da própria imagem, pensando que seja outro animal querendo entrar em seu território.

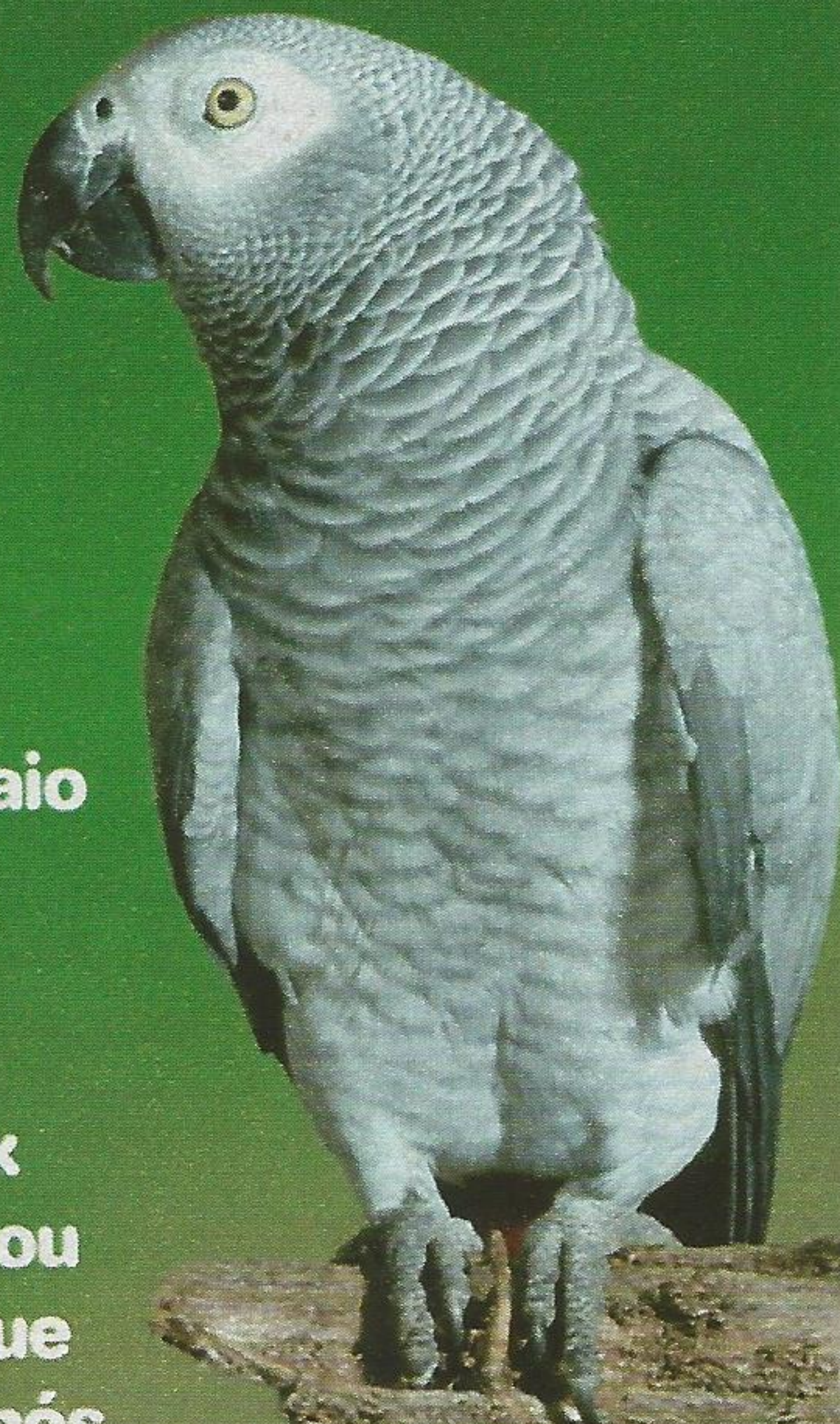
Golfinhos também adoram brincadeiras. Depois de praticar um pouco, vão buscar bóias ou bolas na água e jogam de volta para o treinador. Além disso, esses mamíferos sabem convidar outras pessoas para brincar. Se aprendem um jogo com o treinador, tentam jogá-lo com qualquer um que fique na borda da piscina. E até pouco tempo achava-se que só os humanos faziam isso. Ou seja, brincar tem tudo a ver com inteligência. E você, que brinca tanto, deve ser um gênio!

JOSEPH VAN OS/GETTYIMAGES

ANDREW MOUNTER/GETTYIMAGES

Cheio de idéias

É claro que você já ouviu um papagaio repetir sons, mas alguns cientistas provaram que eles podem aprender a escolher palavras para dizer algo da própria cabeça. Num laboratório da Universidade do Arizona, nos Estados Unidos, mora um papagaio cinzento chamado Alex. Ele aprendeu a dizer o nome, a cor e o número dos objetos que vê. Os cientistas garantem: se o Alex sabe dizer que um dado é verde ou que duas bolas são roxas é porque raciocina como qualquer um de nós.



CORBIS/STOCKPHOTOS



JOSEPH VAN OS/GETTYIMAGES

Elas são agricultoras

Se viver em sociedade é sinal de inteligência, então as saúvas são geniais. Elas dividem todo o trabalho no formigueiro, mantêm a casa sempre limpa e, imagine só: cultivam seu alimento! Funciona assim: as folhas que as saúvas levam para baixo da terra são mastigadas, mastigadas, mastigadas... até sobrar só uma massa parecida com uma esponja. Sobre essa massa, elas colocam um fungo, uma espécie de cogumelo, que cresce como uma planta. Depois os fungos são colhidos pelas formigas e alimentam a colônia inteira.



Eu sou o máximo!

Superpoderoso

O polvo é o invertebrado mais inteligente que existe. Ele escapa de lugares bem difíceis, espremendo-se todo para passar por buraquinhos minúsculos. Se é pescado, pode fugir do barco sem dificuldade. E o mais impressionante: quando se depara com um pote de vidro fechado – como aqueles de palmito ou de maionese –, ele mexe os tentáculos até que consegue abri-lo, desenroscando a tampa.

Faz de novo, pai...

Ensinar o que se sabe é um sinal de inteligência. Muitos primatas fazem isso. Alguns chimpanzés da África, por exemplo, aprendem a abrir nozes com macacos mais velhos. Podem levar anos para conseguir segurar a noz com a mão esquerda, enquanto com a direita batem na casca com um pedaço de pedra ou madeira, mas acabam aprendendo.

Outros macacos, no Japão, aprenderam a lavar o que comem, colocando a raiz ou a fruta dentro de um rio com uma mão e esfregando a casca com a outra, para tirar o excesso de terra. Além de espertos, eles têm bons hábitos de higiene.

É por aqui, pessoal!

Quando uma abelha descobre um lugar com muitas flores, logo corre para casa para contar a novidade para as outras. Só que ela não usa palavras. Produz um zumbido e faz uma espécie de dança, dando voltas e rebolando dentro da colméia. As abelhas decifram esse código e descobrem o caminho e até a distância das flores até a colméia. Depois saem voando direto para as flores carregadas de néctar.

Lição de casa

As orcas que vivem na costa da Argentina são mestras em ensinar os filhotes a caçar. Para pegar focas, elas têm de chegar bem perto da praia e, muitas vezes, encalham na areia. Por instinto, os filhotes não se aproximam da praia. Mas as mães os empurram com todo o cuidado e ficam por perto, para ajudá-los a voltar. E, se algum bebê se recusa a ir, a mãe vai para frente e joga com o focinho umas focas para ele comer. Quem sabe assim ele entende como se caça!



DAVID E MYERS/GETTYIMAGES

ESPERTO, MAS NEM TANTO

Há muito tempo, na época dos seus bisavós, apareceu na Alemanha um cavalo chamado Hans, o Esperto. Tão esperto que quase convenceu todo mundo de que sabia fazer contas. O dono perguntava quanto eram $2 + 2$ e Hans batia o casco quatro vezes no chão. Até que um dia os cientistas descobriram que Hans não sabia contar coisa nenhuma. O que acontecia é que, a cada pergunta, ele começava a bater a pata. Quando chegava no número certo, o dono fazia uma cara de alívio. Era essa cara de ufa! que Hans percebia e, aí, parava. Assim, parecia que sempre acertava as contas. Ele podia até não ser tão inteligente, mas com certeza era tão apegado a seu dono que entendia todas as expressões dele.

Meninas,
você não
sabem o que
eu achei!

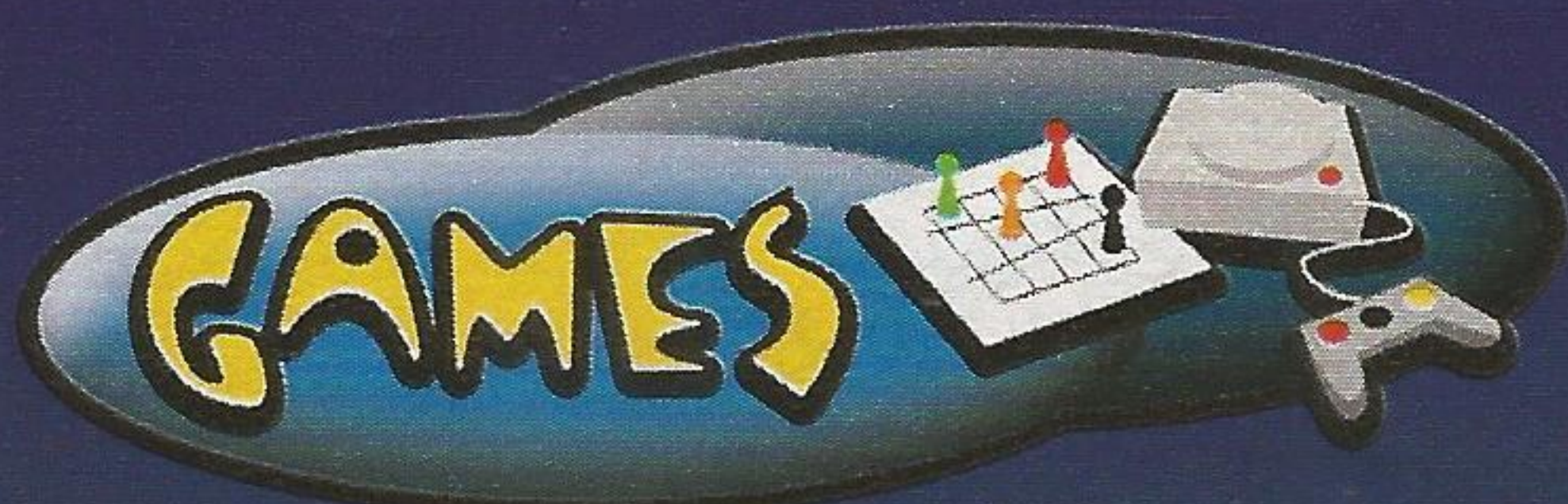


JEAN GALVÃO FOTO: KEN LUCAS/GETTYIMAGES

Faça um caminho ligando as letras e encontre o nome de mais cinco bichos muito inteligentes.

Resposta na página 42.





VIRE BICHO!

Desvende os segredos da floresta com o novo game Brother Bear.

No desenho da Disney, um índio chamado Kenai desrespeita as regras de harmonia com a natureza e acaba sendo castigado: os espíritos da floresta o transformam em um urso.

Já no Game Boy Advance é você quem vira Kenai e encara uma viagem ao lado do filhote Koda, passando por campos, picos nevados, cavernas cheias de lava e montanhas. Dá para controlar os dois heróis separadamente ou em conjunto. Kenai é maior, mais forte e pode empurrar pedras e pendurar-se em barrancos. Koda sabe rastejar, é rápido e pode subir em árvores. Com essas habilidades você tem de encontrar itens escondidos e recolher estatuetas mágicas para abrir novos caminhos. Encontrando os três símbolos dourados, você habilita jogos extras.

Além do visual legal e da história parecida com a do desenho, o game tem desafios muito divertidos.



Colecione 50 frutas vermelhas para ganhar uma vida extra.



Aproxime-se e arranhe este tronco para salvar o jogo.



Nas fases com o elefante, desvie das pedras e pule as árvores.



Pendure-se no barranco e deixe Koda pegar o item.

DIVULGAÇÃO

**FIQUE
LIGADO**



UMA DOCE VOLTA AO MUNDO

Faça uma deliciosa
viagem e saiba
como surgiram
algumas gostosuras.

MUITO CHIQUE

Na época dos reis, os confeitheiros da França disputavam para ver quem fazia o doce mais gostoso e bonito para os nobres. E foi para agradar o rei Luís 14 que um deles inventou o chantilly. Ele apresentou sua criação em uma festa na região Chantilly, por isso o creme tem esse nome.

Outro doce francês famoso foi inventado por acaso. Um ajudante de cozinheiro se atrapalhou e deixou que o fogo subisse pela frigideira, atingindo a sobremesa que seria servida ao príncipe de Gales. Mesmo assim o doce foi enfeitado e levado à mesa. O príncipe gostou tanto que deu à sobremesa o nome da jovem que o acompanhava. Nasceu assim o crepe Suzette, uma panqueca fininha flambada com calda de açúcar, licor e suco de laranja.

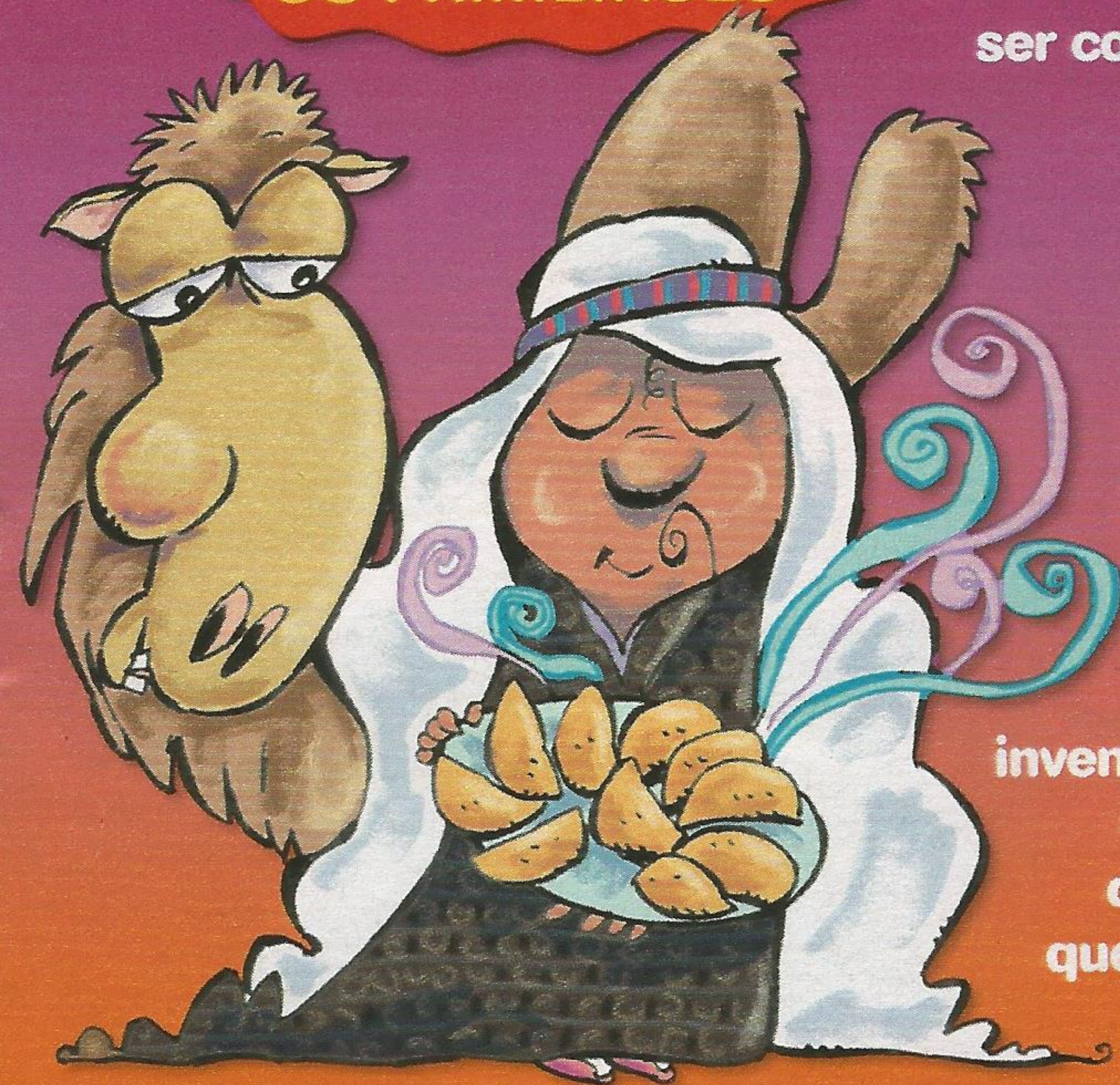
DOCES MISTÉRIOS

Muitas sobremesas combinam com os lugares onde foram criadas, tanto pelos ingredientes da região como pelo nome. É o caso do bolo floresta negra, criado na Alemanha, onde existe uma floresta com esse nome, famosa por suas árvores escuras e lendas sobre elfos e bruxas.

Feito com chocolate, licor, creme e cerejas, esse doce encanta pessoas no mundo todo. Ninguém sabe se é efeito da magia dos seres da floresta, mas quem prova sempre quer mais.



OS PRIMEIRÕES



Os árabes podem ser considerados os pais de muitos doces, porque levaram ao mundo o açúcar feito de cana criado na Índia. Antes usava-se mel para adoçar tudo, mas não havia o costume de se fazer sobremesa. Uma das primeiras delícias açucaradas inventadas pelos árabes foi o marzipã, uma massa de amêndoas e açúcar, que é um dos doces mais antigos do mundo.

MUITAS DELÍCIAS

Os primeiros doces que chegaram ao Brasil foram trazidos pelos portugueses na época da colonização. As receitas ganharam um toque brasileiro e logo surgiram o beijinho, o bom-bocado e o quindim. Como se produzia muito açúcar no país, todo mundo fazia doces com ingredientes fáceis de achar, como as frutas, e assim apareceu um dos doces mais típicos do Brasil: a cocada.



Quanto mais coco, melhor!

GOSTINHO DE PARAÍSO

Fatias do céu, papo-de-anjo e pastéis de Santa Clara são nomes de doces bem portugueses, feitos com gemas de ovos.

Eles são chamados assim porque foram criados em conventos. É que as freiras usavam as claras de ovo para engomar suas roupas e com as gemas que sobravam elas inventavam doces.

Outra invenção portuguesa é um bolo fofinho chamado pão-de-ló. Como era costume cobri-lo com um tecido bem macio e fino, chamado lot, ele foi apelidado dessa forma.



RÁPIDO E GOSTOSO

Os sorvetes sempre fizeram sucesso entre os americanos. Eles inventaram maravilhas como o sundae, o milk shake e a banana split, que foi criada por um farmacêutico, em 1904.

Na hora da fome, ele colocou num prato três bolas de sorvete sobre uma banana com cobertura de chocolate, marshmallow, nozes e cerejas. Todo mundo adorou e ele deixou de ser farmacêutico para virar sorveteiro.





Sanduíche de beijinho

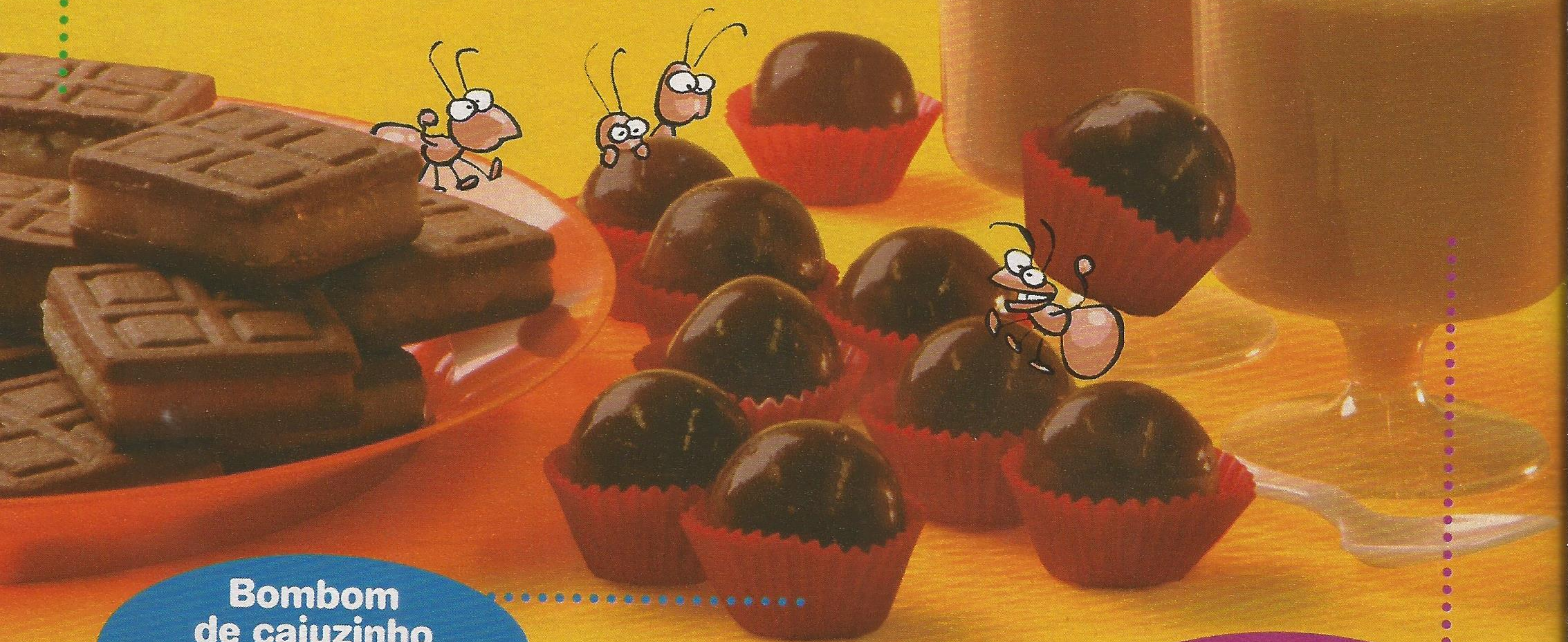
Você vai precisar de:

- **bolachas** de chocolate
- 1 **lata** de beijinho de coco

Junte duas bolachas usando o beijinho como recheio.

DELÍCIAS DE CARA NOVA

Veja um jeito diferente de preparar seus doces favoritos.



Bombom de cajuzinho

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de **amendoim torrado** e sem pele
- 6 **colheres** de sopa de **açúcar**
- 3 **colheres** de sopa de **achocolatado**
- 3 **colheres** de sopa de **leite frio**
- 300 gramas de **chocolate em barra** tipo cobertura

1 Bata os amendoins no liquidificador até ficarem bem moídos. Despeje-os em uma tigela e junte o açúcar, o achocolatado e o leite.

2 Amasse tudo com as pontas dos dedos até misturar bem. Enrole os cajuzinhos e coloque-os separados em um prato. Se preferir, você pode usar cajuzinho em lata.

3 Coloque a barra de chocolate em uma tigela e leve-a ao microondas por 3 minutos em potência média. Retire do forno e mexa até esfriar.

4 Com um garfo passe os docinhos na cobertura de chocolate e coloque-os sobre um prato para secar. Rende 30 doces.

Sorvete de doce de leite

Você vai precisar de:

- 2 **xícaras** de leite
- 1 lata de **doce de leite** (para corte)

1 Coloque o leite no liquidificador, acrescente o doce de leite e bata até misturar muito bem.

2 Coloque em fôrmas de gelo ou em taças e deixe congelar. Retire da geladeira alguns minutos antes de servir.

A NATUREZA É SÁBIA!

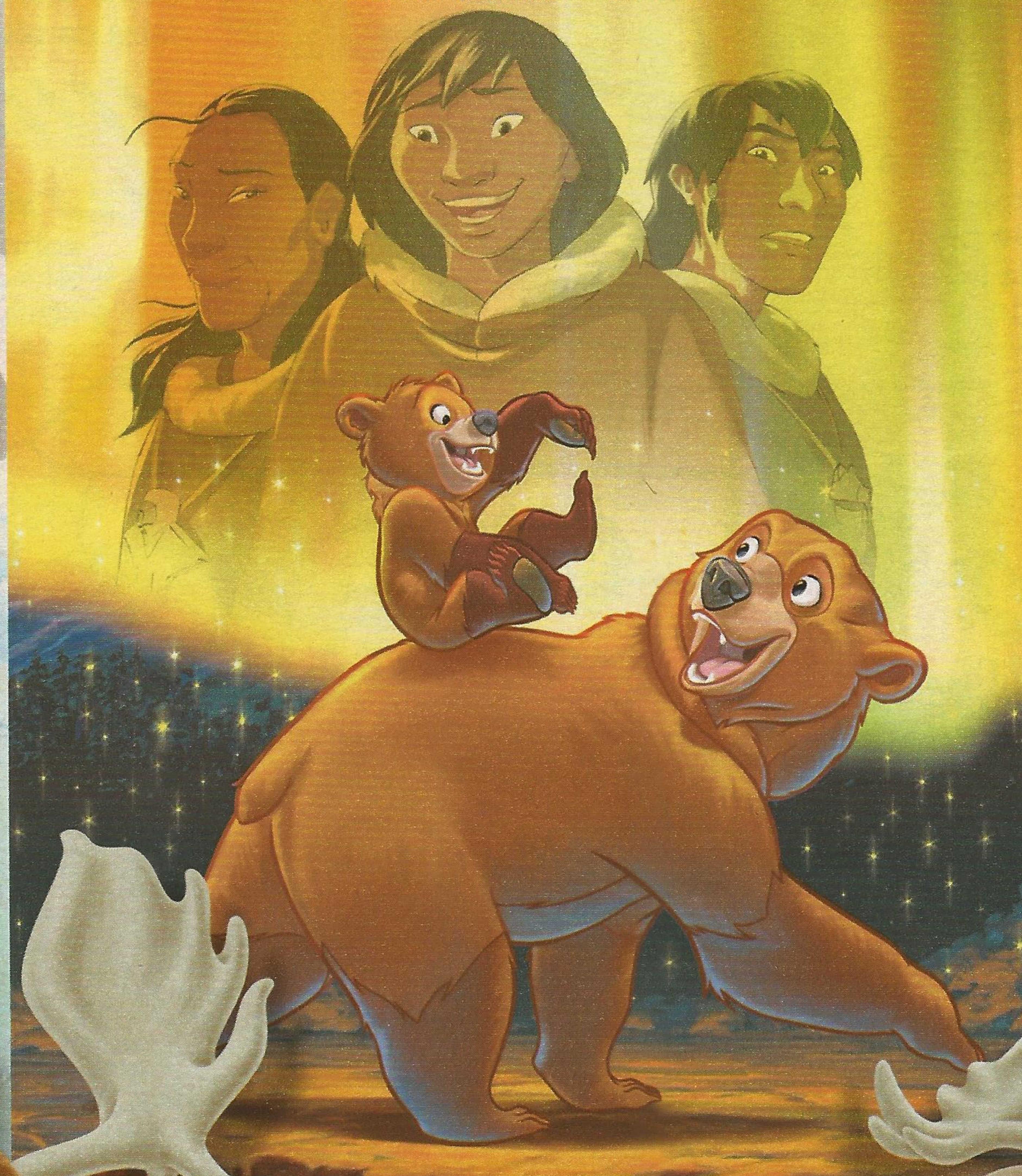
Graphic Novel



RS 5,95

Disney IRMÃO URSO

A História em Quadrinhos Oficial do Filme



© Disney

Agora em quadrinhos a história
do filme que emocionou adultos e crianças.
Edição especial de colecionador. Tiragem limitada.

Já nas bancas!

EDITORA  Abril

FAÇA SUA PISTA

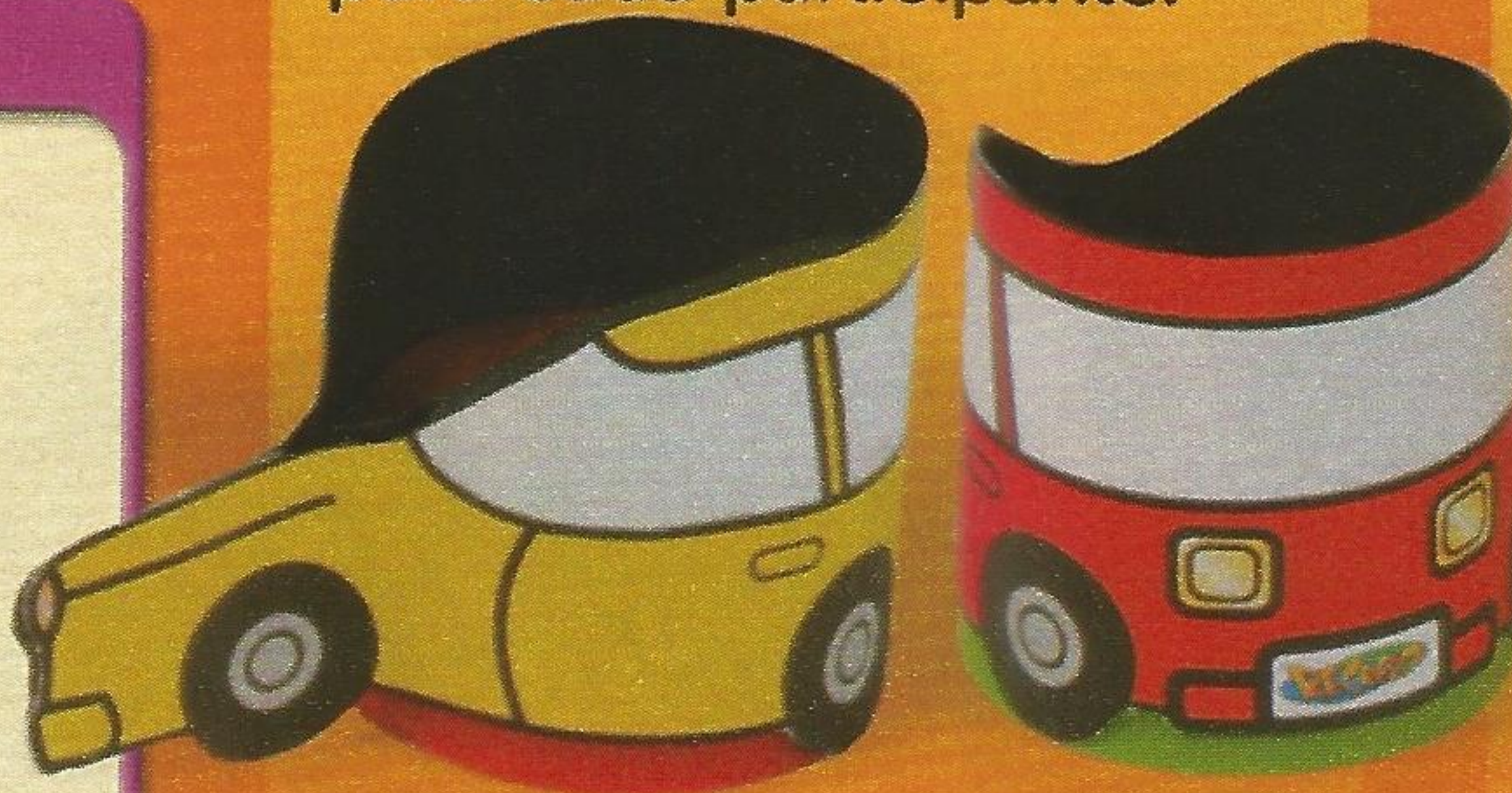
Chame a turma para uma disputa divertida neste circuito cheio de desafios.

Você vai precisar de:

- canetinhas
- cola
- papel sulfite
- tampinhas de refrigerante
- papel cartão preto
- esponjas de limpeza com lã verde
- tinta guache verde

CARRINHOS

Copie o molde e pinte. Encape as tampas de refrigerante com os carrinhos e cole as pontas para prender. Faça um carrinho de cor diferente para cada participante.



PISTA

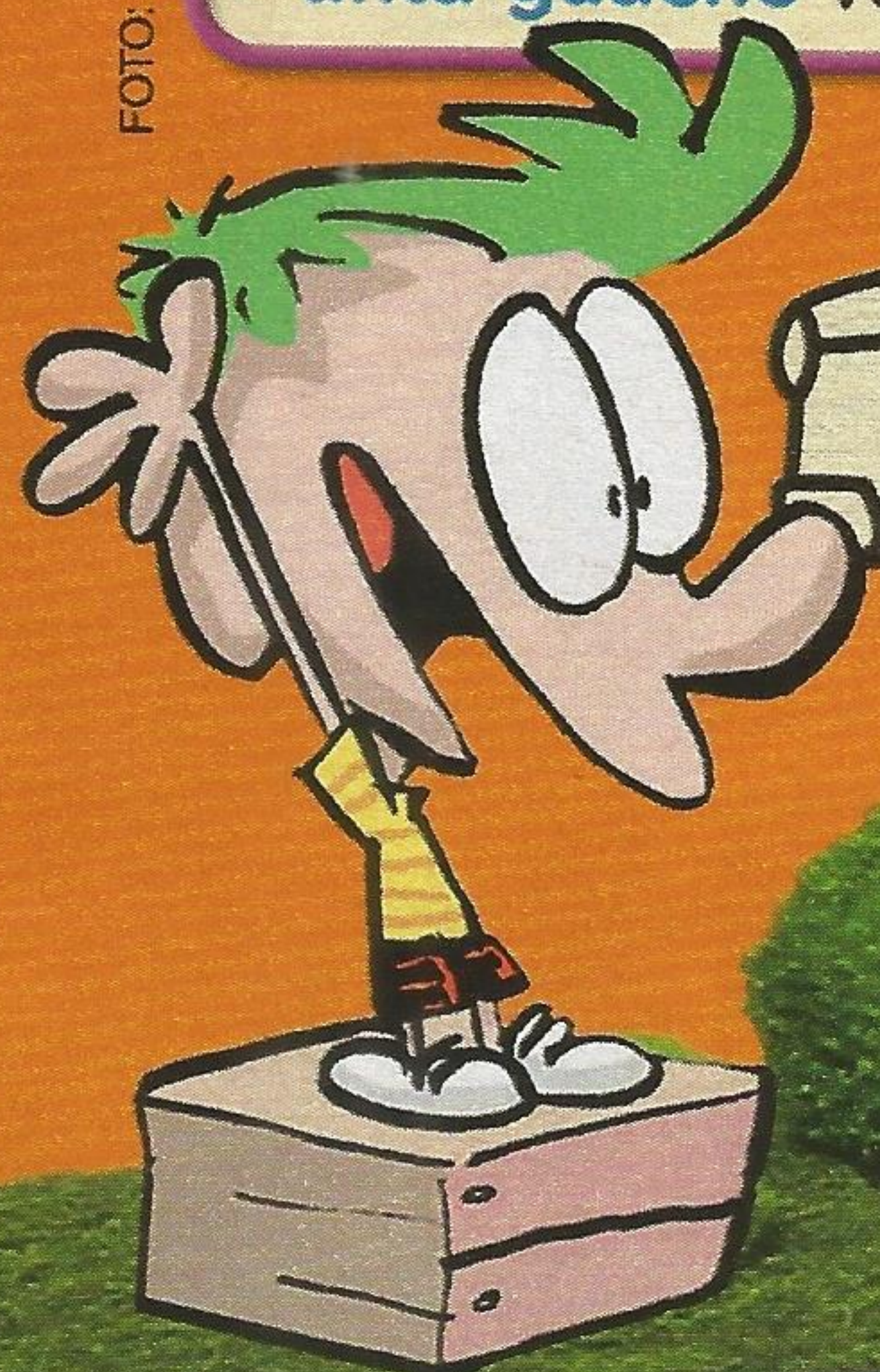
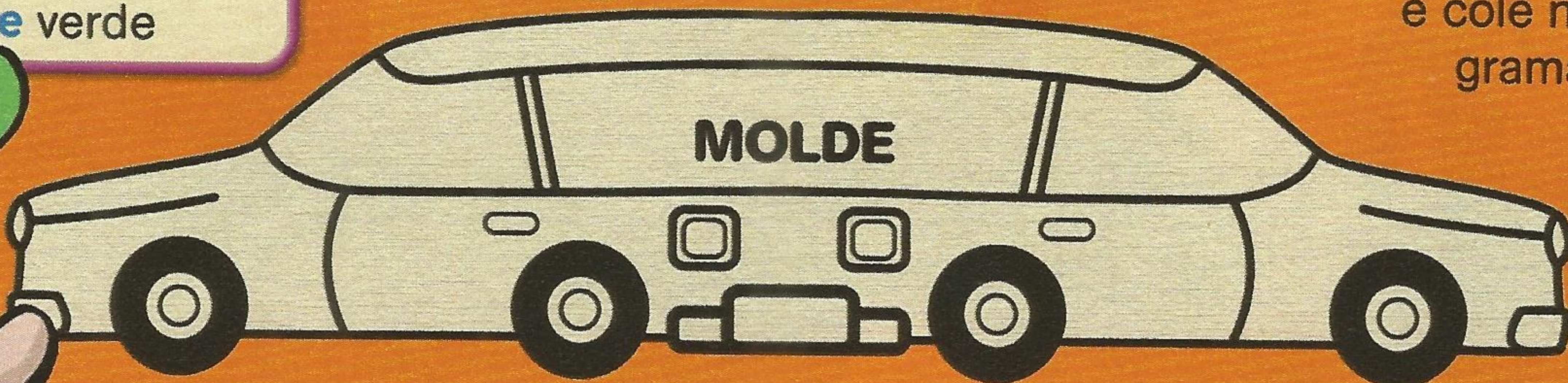
Para fazer a grama recorte a parte verde das esponjas. Cole essas placas nas laterais do cartão. Depois faça um canteiro no meio.

Com retalhos de papel branco, faça a faixa da pista.

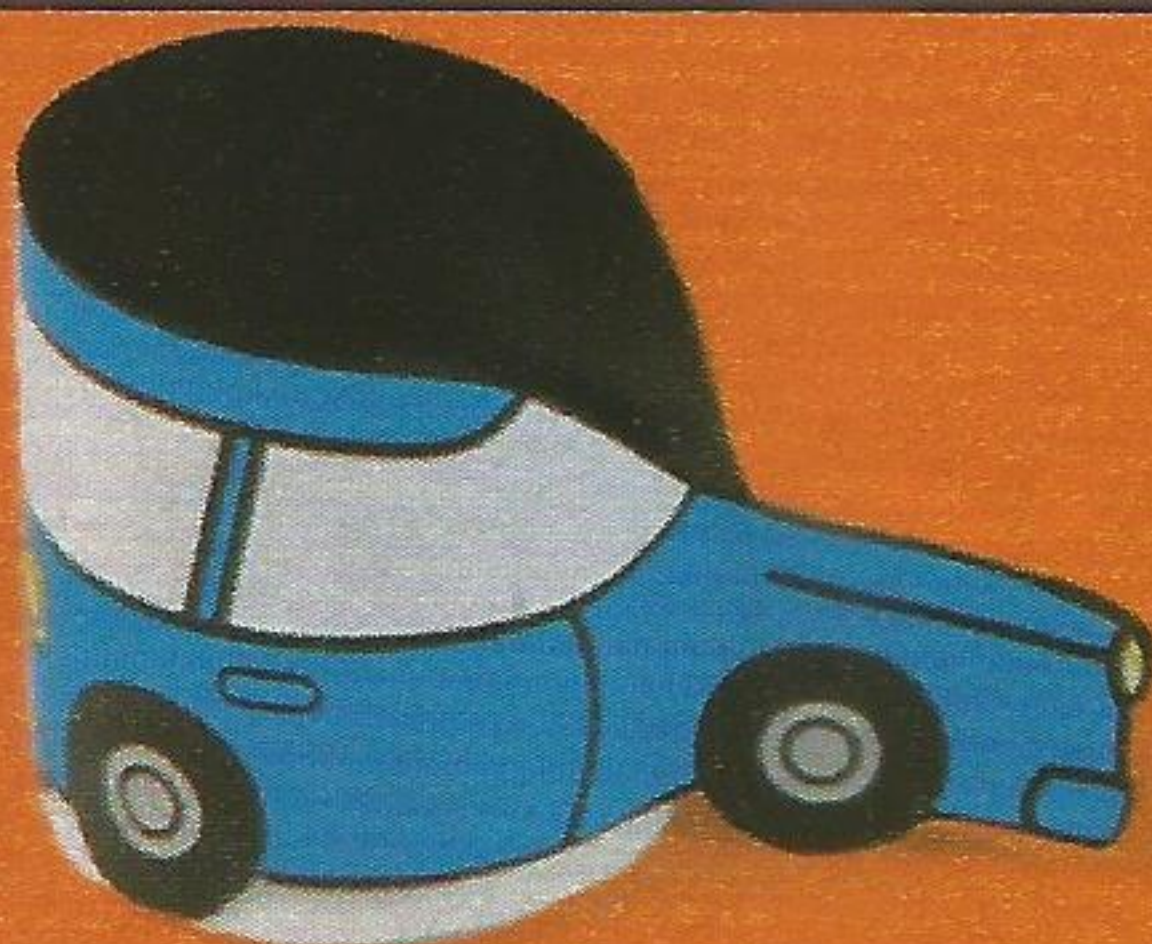
Arbustos

Recorte as esponjas que sobraram, pinte-as de verde e cole na grama.

MOLDE



E ACELERE



Proteção da pista

Corte tiras de sulfite com 3 centímetros de largura. Pinte faixas pretas e amarelas. Dobre-as ao meio e dobre de novo as laterais para fazer uma base de apoio. Cole na pista.



Largada Faça uma tira larga quadriculada e cole.



PREPARAR PARA A LARGADA

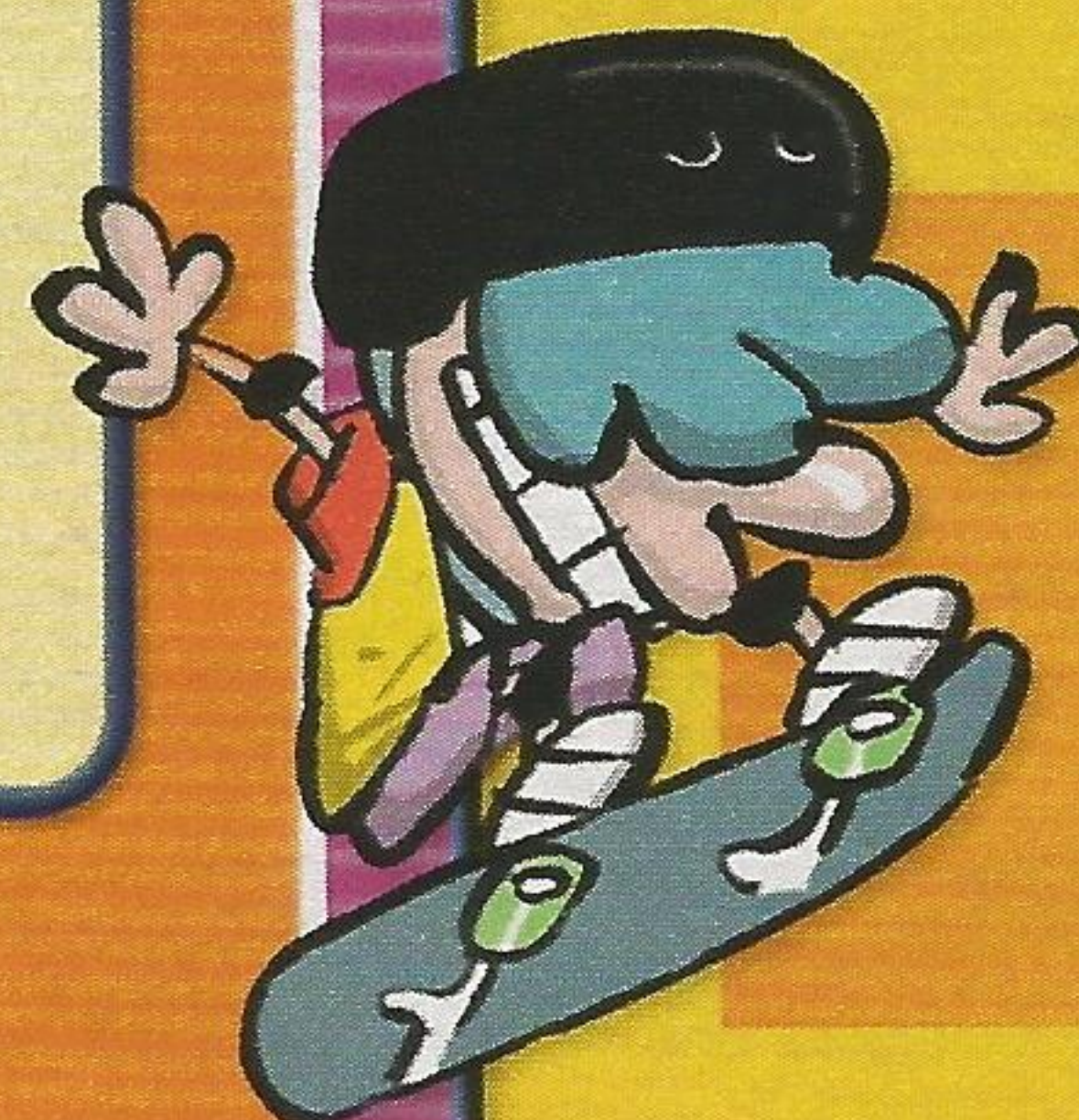
- Combinem o número de voltas da corrida.
- Os pilotos posicionam seus carrinhos na linha de largada e tiram a sorte para ver quem começa.
- Cada um na sua vez, os corredores devem dar um peteleco no seu carrinho para movimentá-lo no circuito.
- Se o carrinho bater nas laterais ou em outro carro, o piloto volta para a posição onde estava na jogada anterior.
- Vence quem chegar ao ponto de largada primeiro.

www.
recreionline.
com.br



NOTA 10

Veja na seção **Bichos** outros animais inteligentes e cheios de habilidades.

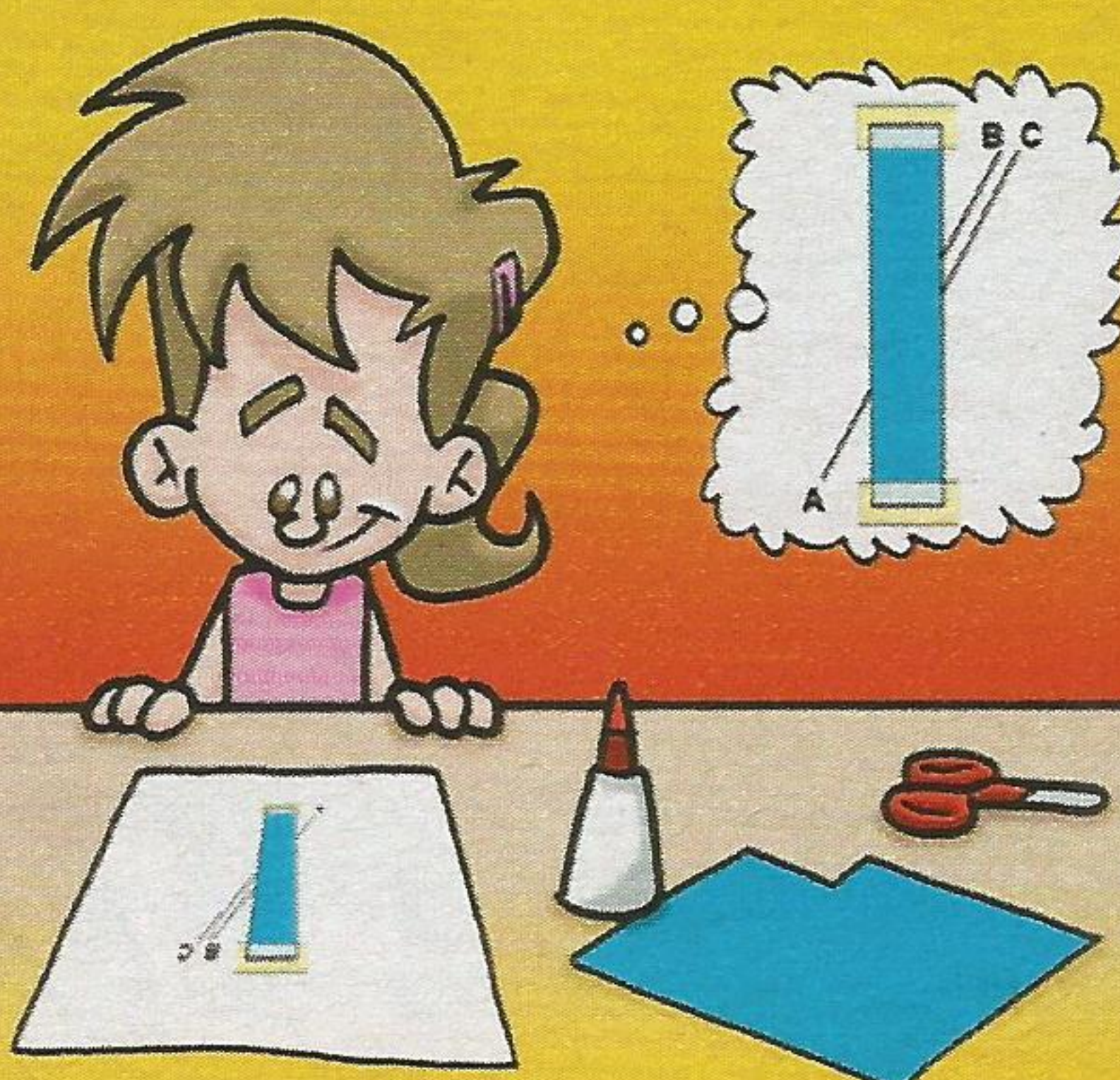


SK8

Faça manobras radicais em um jogo de skate virtual!

NEM TUDO É O QUE PARECE!

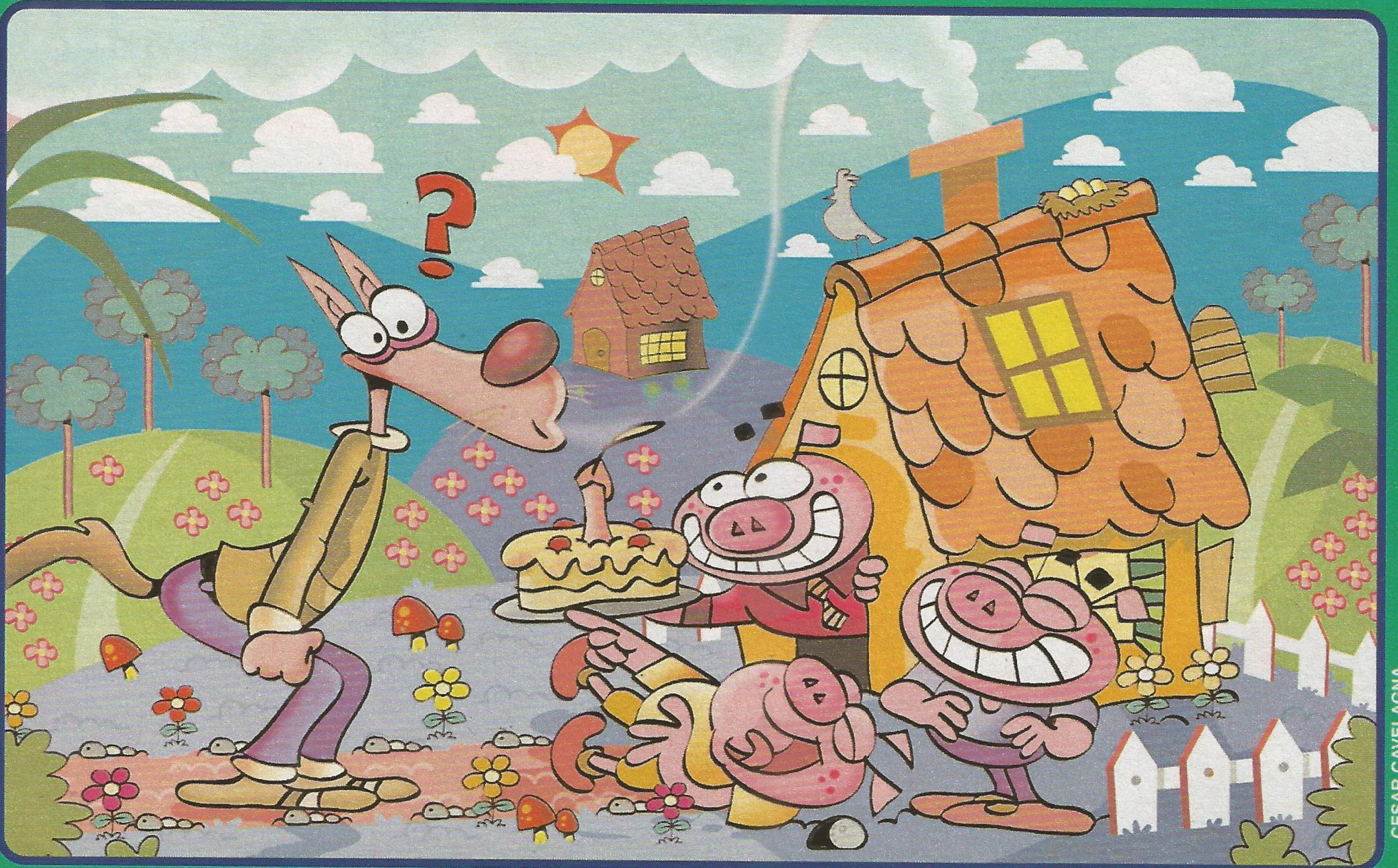
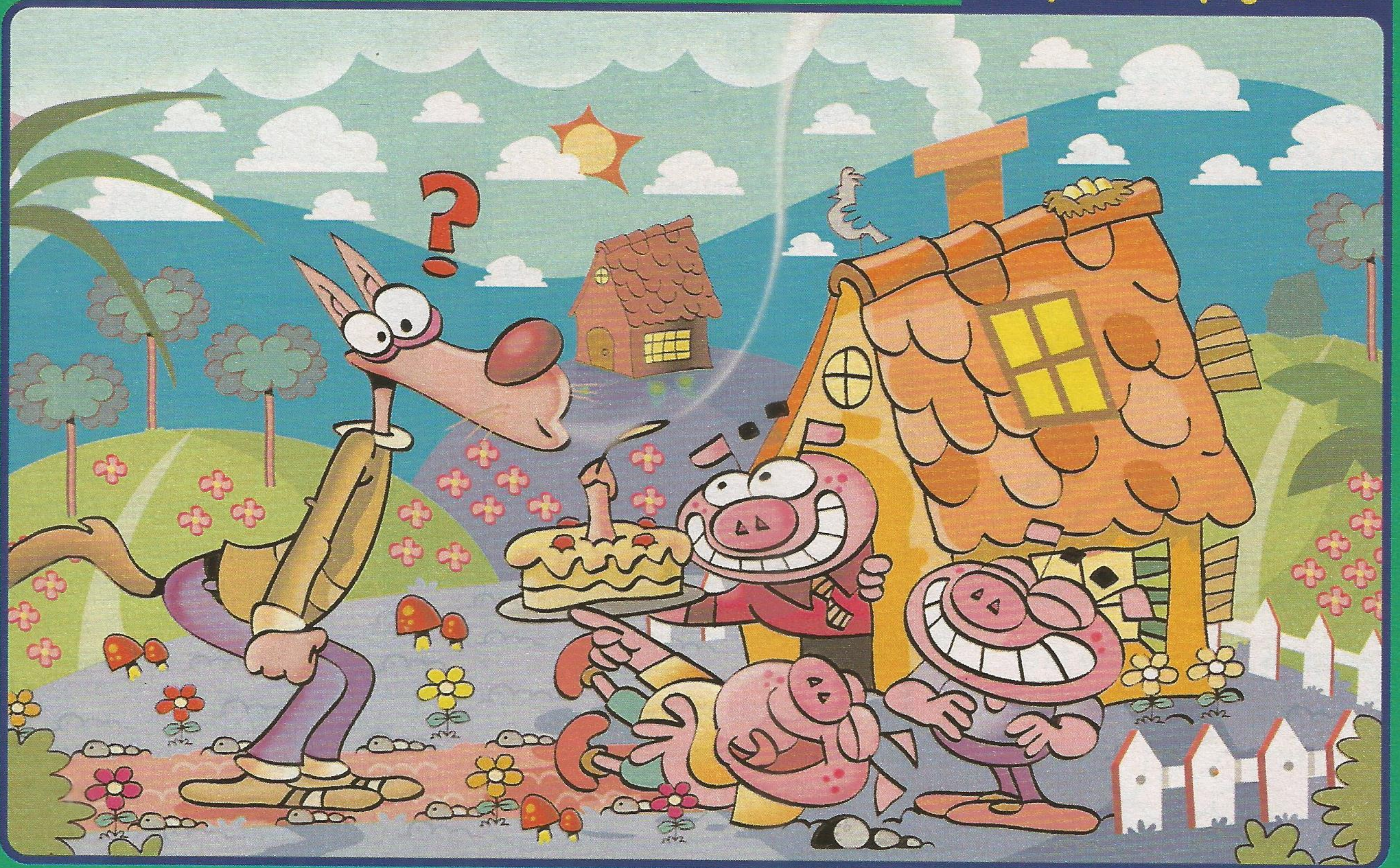
Divirta-se com mais ilusões de ótica impressionantes.



FIQUE LIGADO

Confira as novidades em **Telinha, Telona, Música e CD-ROM.**

Resposta na página 42.





CONSULTORIA:
JOSÉ EDMAR URANO DE CARVALHO
(pesquisador da Embrapa Amazônia
Oriental) e ADERALDO BATISTA GAZEL
FILHO (engenheiro agrônomo da
Embrapa Amapá, especialista
em frutas nativas da Amazônia).

FRUTAS SUPERPODEROSAS

A região amazônica tem mais de 200 espécies de frutas, muitas delas com vitaminas de sobra. Tente descobrir o nome de cada uma.



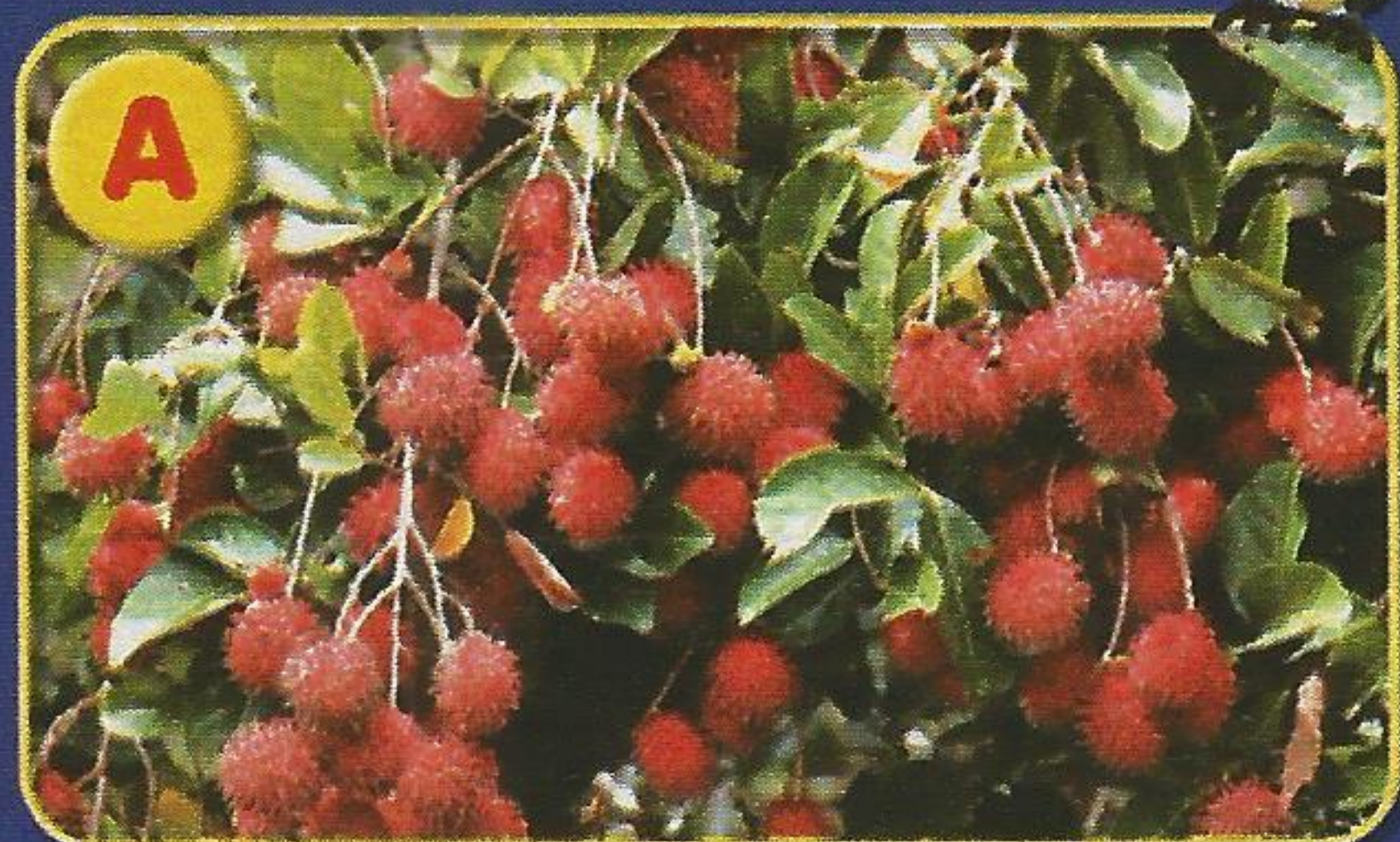
1 BURITI
Nasce em uma das maiores palmeiras da região amazônica, que chega a 25 metros de altura. Os frutos são ricos em vitaminas A e C. Em alguns lugares, são usados para fazer um óleo comestível, que também serve para aliviar queimaduras.



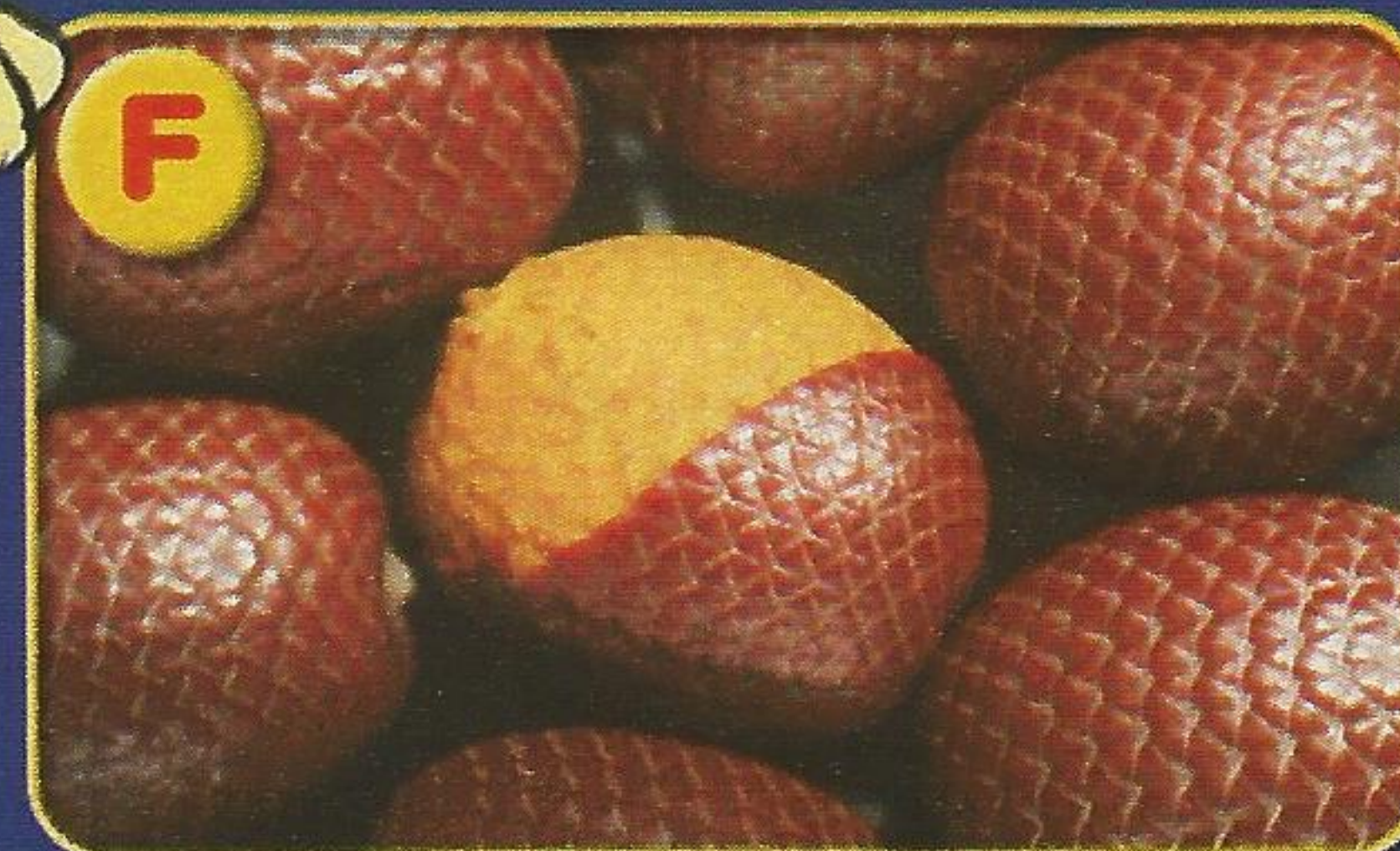
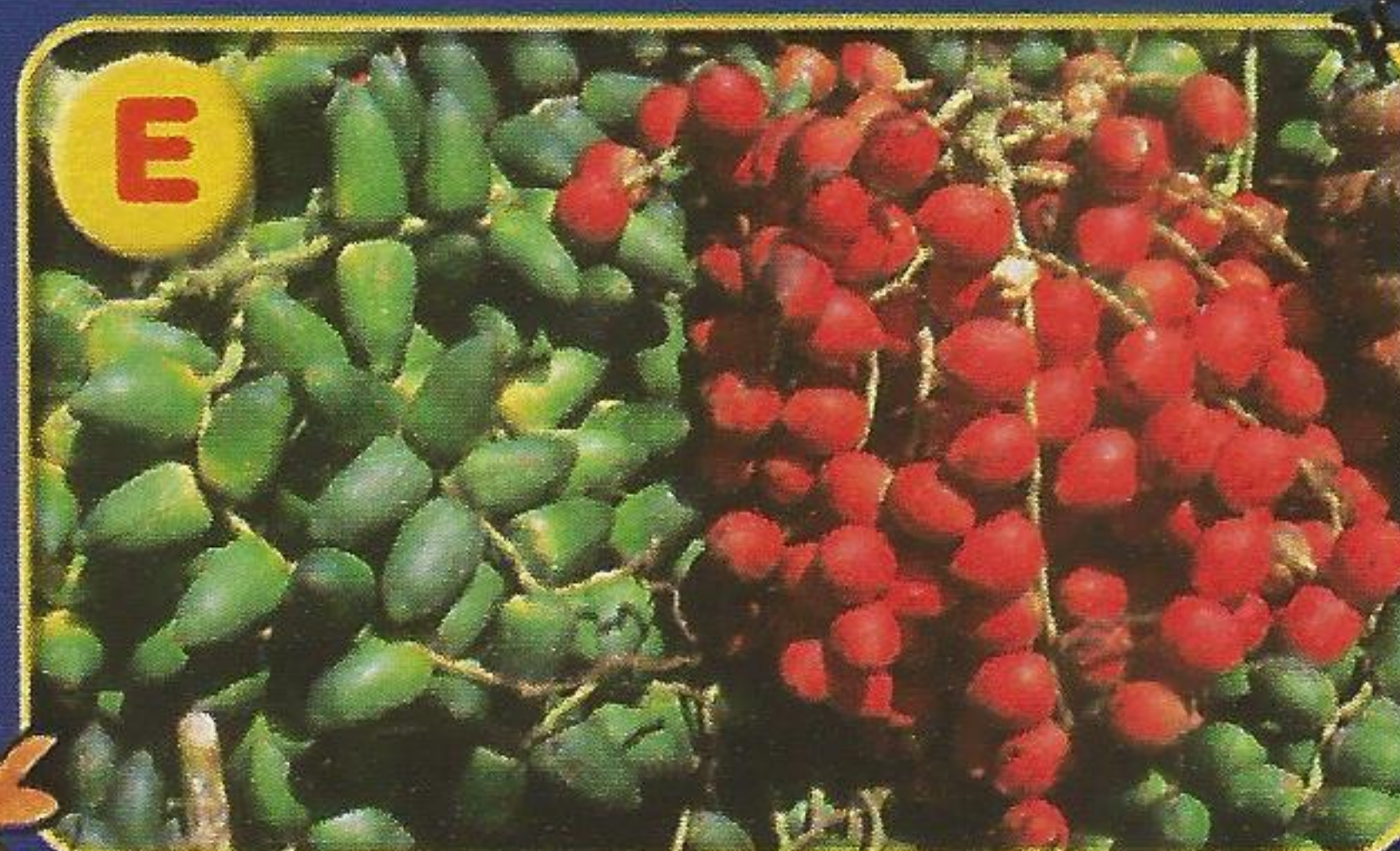
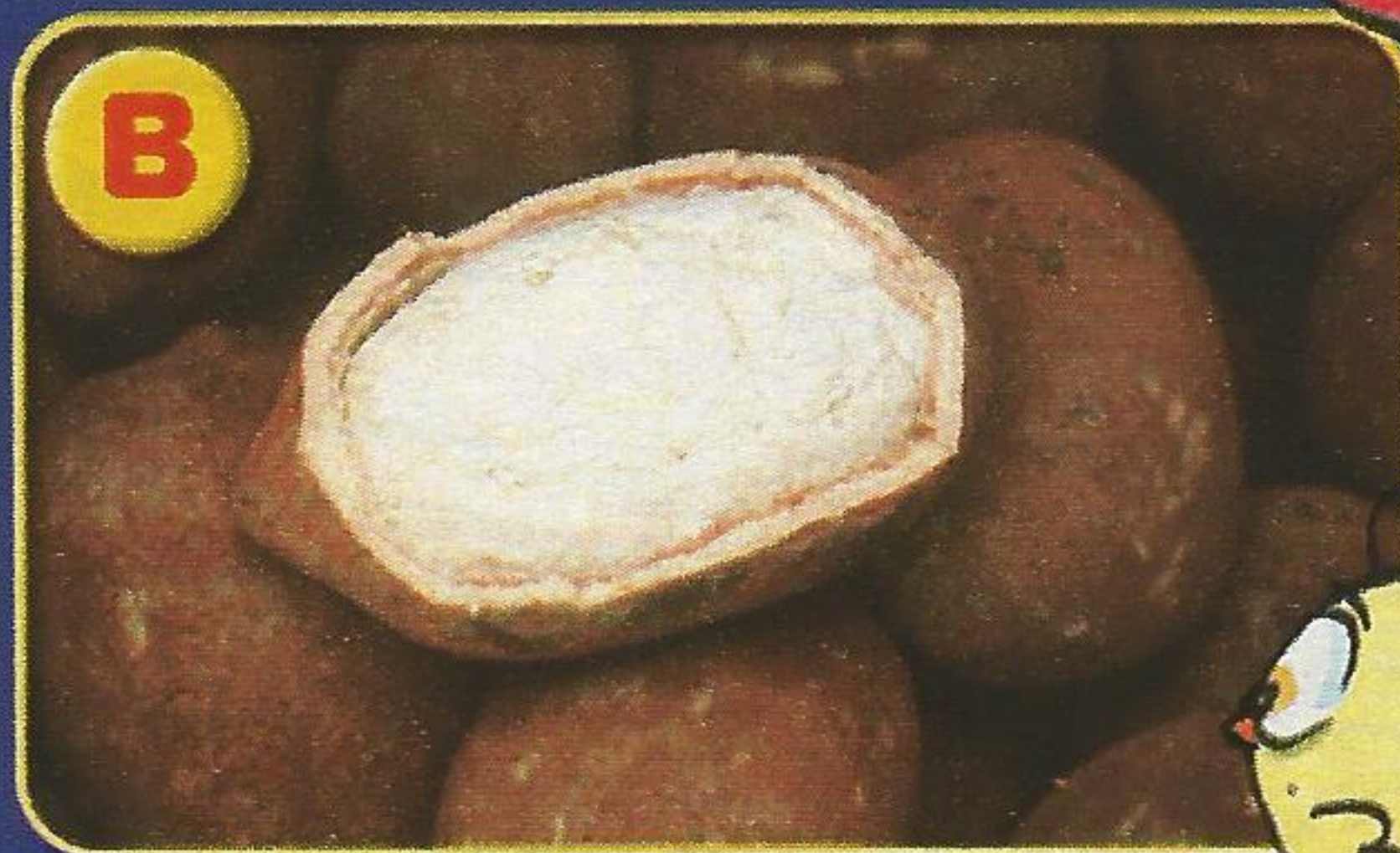
2 TUCUMÃ-DO-PARÁ
Frutos de uma palmeira da Região Norte, eles nascem em cachos, têm a casca amarelo-esverdeada e a polpa amarela. Um fruto tem três vezes mais vitamina A do que a dose diária necessária para uma criança e é a dose indicada para um adulto.



3 CAMU-CAMU
Os pequenos frutos vermelho-arroxeados nascem em arbustos e têm a polpa verde. Quase ninguém os come ao natural de tão ácidos, mas são ótimos para fazer doces, sucos e sorvetes. Têm até dez vezes mais vitamina C do que a acerola.



FABIO COLOMBINI



FOTOS: SILVESTRE SILVA

4 CUPUAÇU
Usado há muito tempo pelos indígenas, hoje é conhecido no Brasil inteiro. Sua polpa cremosa serve para fazer sucos, cremes, balas e geléias. Suas sementes, parecidas com as de cacau, também são aproveitadas para produzir manteiga e chocolate.

5 RAMBUTAM
Ela veio da Ásia, mas começou a ser plantada na Amazônia e se adaptou tão bem que a árvore até produz mais frutos por aqui. O sabor é parecido com o da lichia, mas sua semente é bem menor, com muito mais polpa. É riquíssima em cálcio e fósforo.

6 PUPUNHA
Podem ser vermelhas, amarelas, alaranjadas ou verdes, com formato redondo, ovalado ou cônico. Têm muitas proteínas, vitaminas B e C e ferro. Costuma-se comê-las com mel porque são azedas. Dessa mesma planta se extrai o palmito pupunha.

ILUSTRAÇÕES: BIRY

Resposta na página 42.

Cadê?

A turma está toda reunida na cerca da fazenda esperando que você encontre as figuras que aparecem em destaque.





Você tem ce

Faça estes jogos com seus amigos e descubra com

DOIS OU UM?

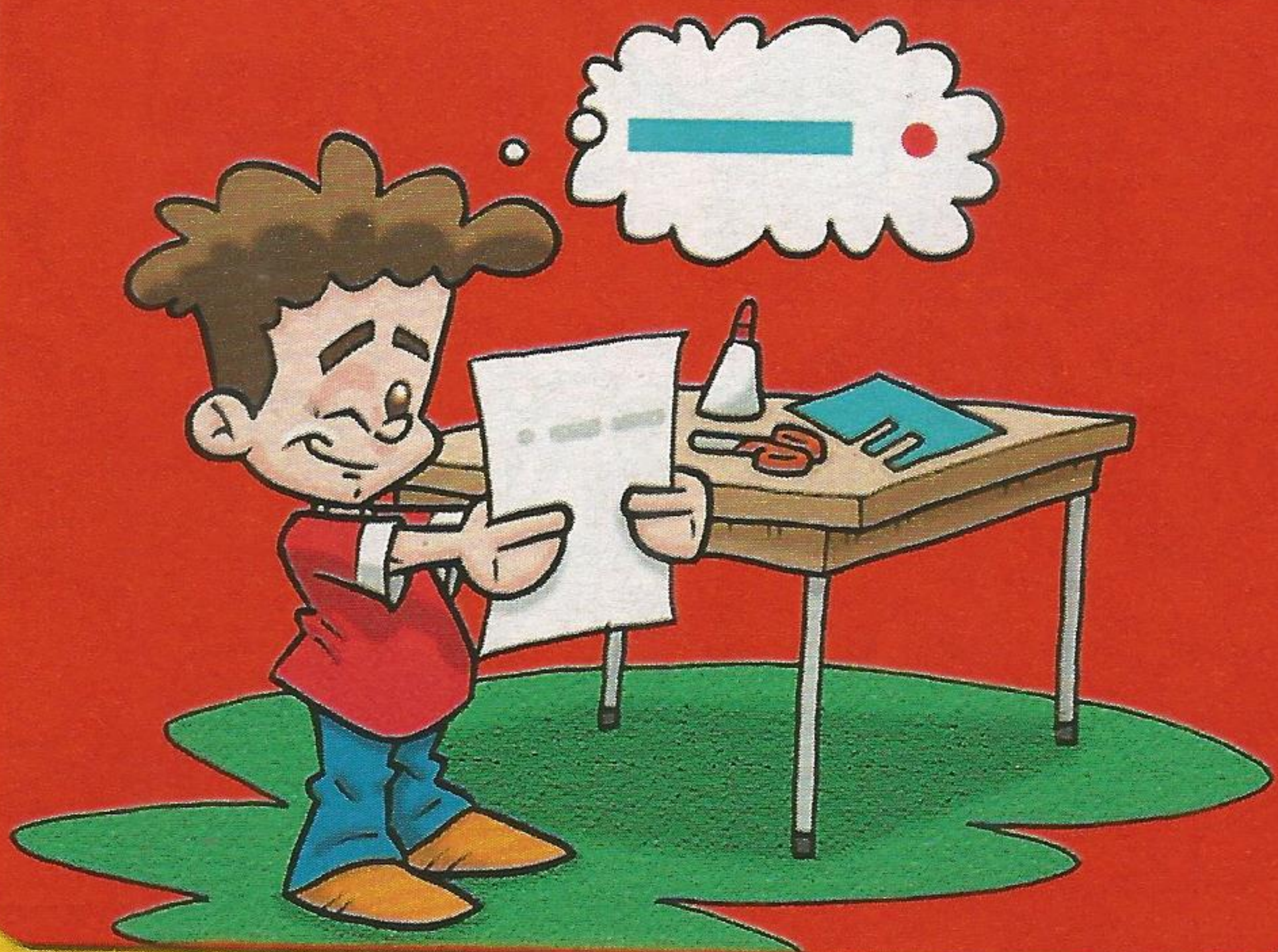
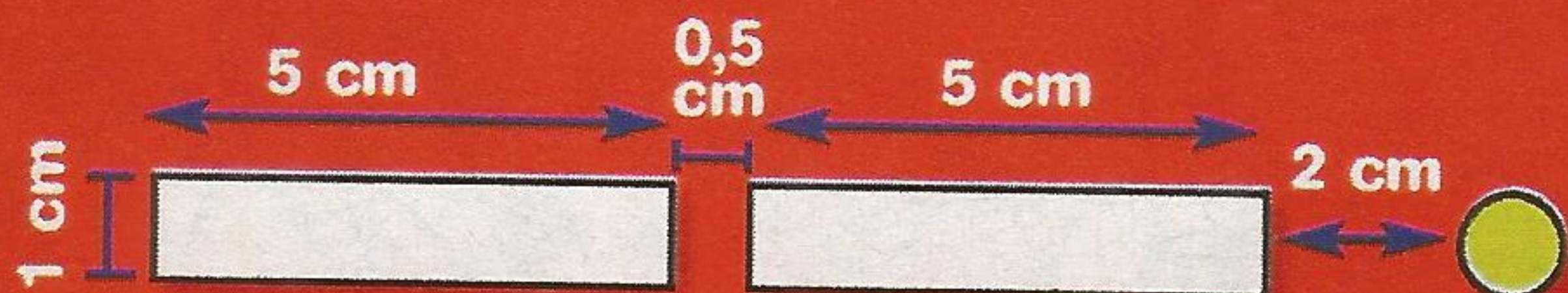
Você vai precisar de:

- cartolina colorida
- papel sulfite
- canetinha

- 1 Recorte dois retângulos iguais na cartolina. Cole-os no sulfite, deixando meio centímetro entre eles. Dois centímetros à direita, faça uma bolinha e pinte-a por dentro.
- 2 Segure a folha na altura dos olhos. Tape o olho direito e fixe o esquerdo na bolinha. Aproxime a folha devagar. Logo você vai ver um retângulo bem grande e não os dois que colocou.

O que acontece?

Nossa retina tem sensores que captam a luz para que possamos enxergar. Mas há uma pequena área sem nenhum receptor de luz. Quando o espaço entre os dois retângulos está bem na direção desse ponto, não se consegue vê-lo.



DESAFIO

Você vai precisar de:

- 1 copo
- 1 moeda

- 1 Coloque o copo na mesa e sente-se afastado, tapando um olho. Peça a um amigo que fique do outro lado e que segure a moeda e mova o braço, devagar, por cima do copo.
- 2 Quando achar que a moeda está em cima do copo, diga ao seu amigo para soltá-la. Dificilmente vai acertar. Depois, troquem de lugar e façam a experiência com os olhos abertos.

O que acontece?



Nossos dois olhos captam informações que são reunidas no cérebro e formam uma imagem só. Nessa brincadeira, você observa a moeda com apenas um olho e o cérebro não recebe todas as informações necessárias. Assim você perde um pouco a noção da profundidade e não percebe a distância exata entre os objetos.

Arteza do que vê?

algumas imagens podem confundir nossos olhos.

RETAS OU CURVAS

Você vai precisar de:

- papel sulfite
- caneta
- régua

- 1 Desenhe duas linhas verticais paralelas no papel sulfite com a régua como mostra a figura.
- 2 Marque um pontinho no centro e use a régua para traçar várias linhas que passem por esse mesmo ponto e cortem as retas paralelas.
- 3 Olhe novamente as duas linhas iniciais. Elas ainda parecem retas?

O que acontece?

As linhas cruzadas dão a impressão de que as barras estão mais distantes entre si no meio da figura, fazendo com que as duas linhas iniciais pareçam se encurvar.



IOIÔ QUE DANÇA

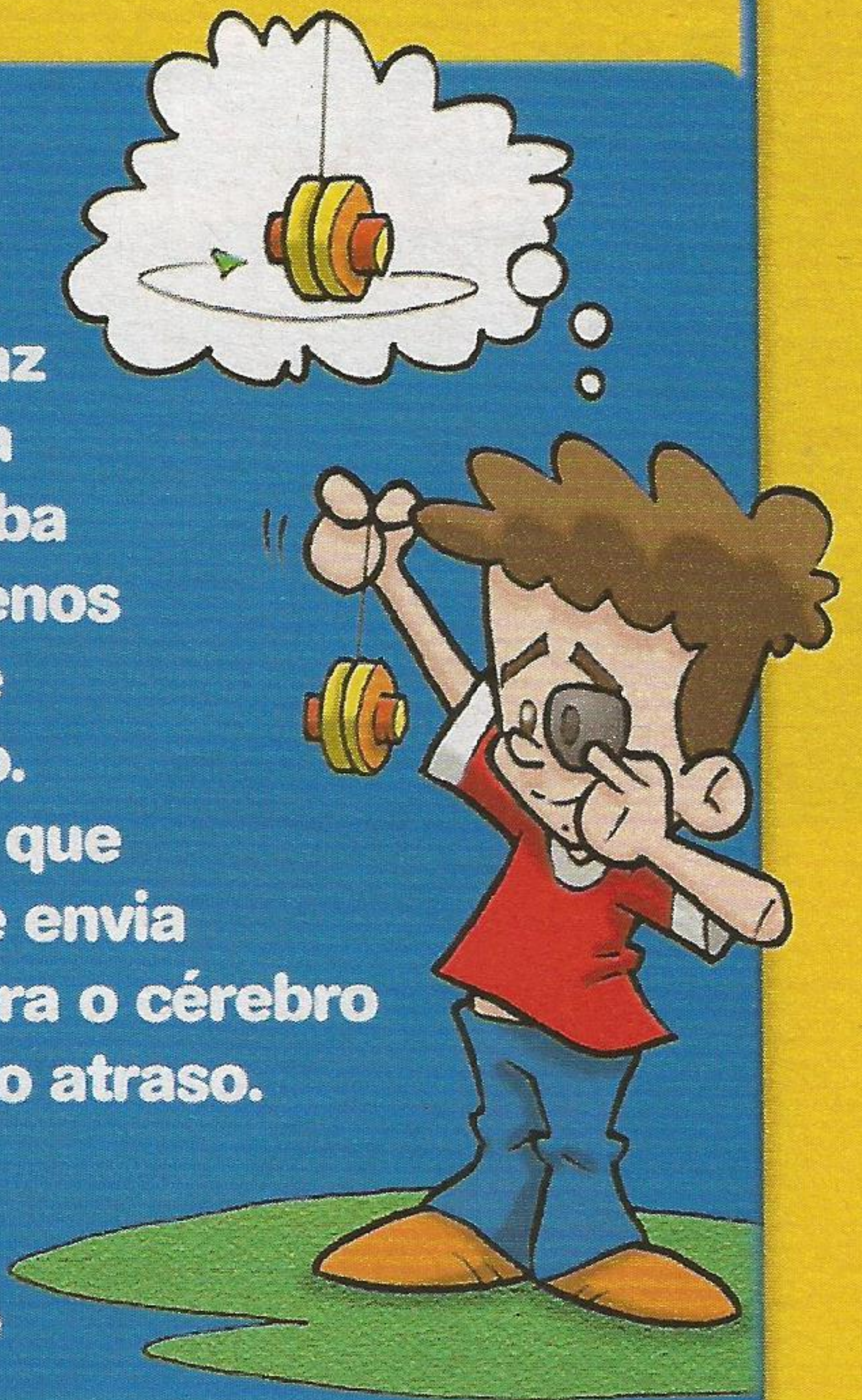
Você vai precisar de:

- 1 ioiô
- 1 lente escura e sem grau

- 1 Segure o ioiô na altura de seus olhos. Com a outra mão, coloque uma lente dos óculos escuros na frente de um olho e observe o ioiô com os dois olhos abertos.
- 2 Você vai ter a impressão de que ele está se movendo. Depois, coloque a lente na frente do outro olho: o ioiô vai parecer girar para o outro lado.

O que acontece?

A lente escura faz com que a retina de um olho receba uma imagem menos luminosa do que a retina do outro. Com isso o olho que está com a lente envia a informação para o cérebro com um pequeno atraso. Essa diferença de tempo entre uma informação e outra é interpretada pelo cérebro como um deslocamento do objeto. Quando usamos óculos escuros, isso não acontece, pois há duas lentes escuras e o cérebro recebe os impulsos ao mesmo tempo.



Radical!

Na pista e na rua, o desafio dos skatistas é arrasar nas manobras.

Olhando para um skate, nem dá para imaginar que ele é parente das pranchas de surfe. Mas uma tábua levou a outra. Certo dia, sem boas ondas, uma turma de surfistas teve a idéia de montar uma minipranha com rodinhas de patins. Surgia assim o primeiro skate.

Em pouco tempo, tinha muita gente inventando manobras. A novidade se espalhou e o skate foi se aperfeiçoando.

Hoje os americanos são considerados os melhores skatistas e logo em seguida vêm

os brasileiros. Sim! Além do futebol, temos feras no skate. O esporte é um dos que mais crescem por aqui e atrai garotos e garotas. Há até escolas que ensinam skate, mas muita gente aprende sozinha. Primeiro tentando se equilibrar e depois arriscando alguns passos.

O grande desafio é fazer manobras radicais, difíceis e bonitas. Os tombos fazem parte e acompanham os skatistas por toda a vida. Quem quer virar fera não pode ter medo de tentar e treinar muito!

Capacete

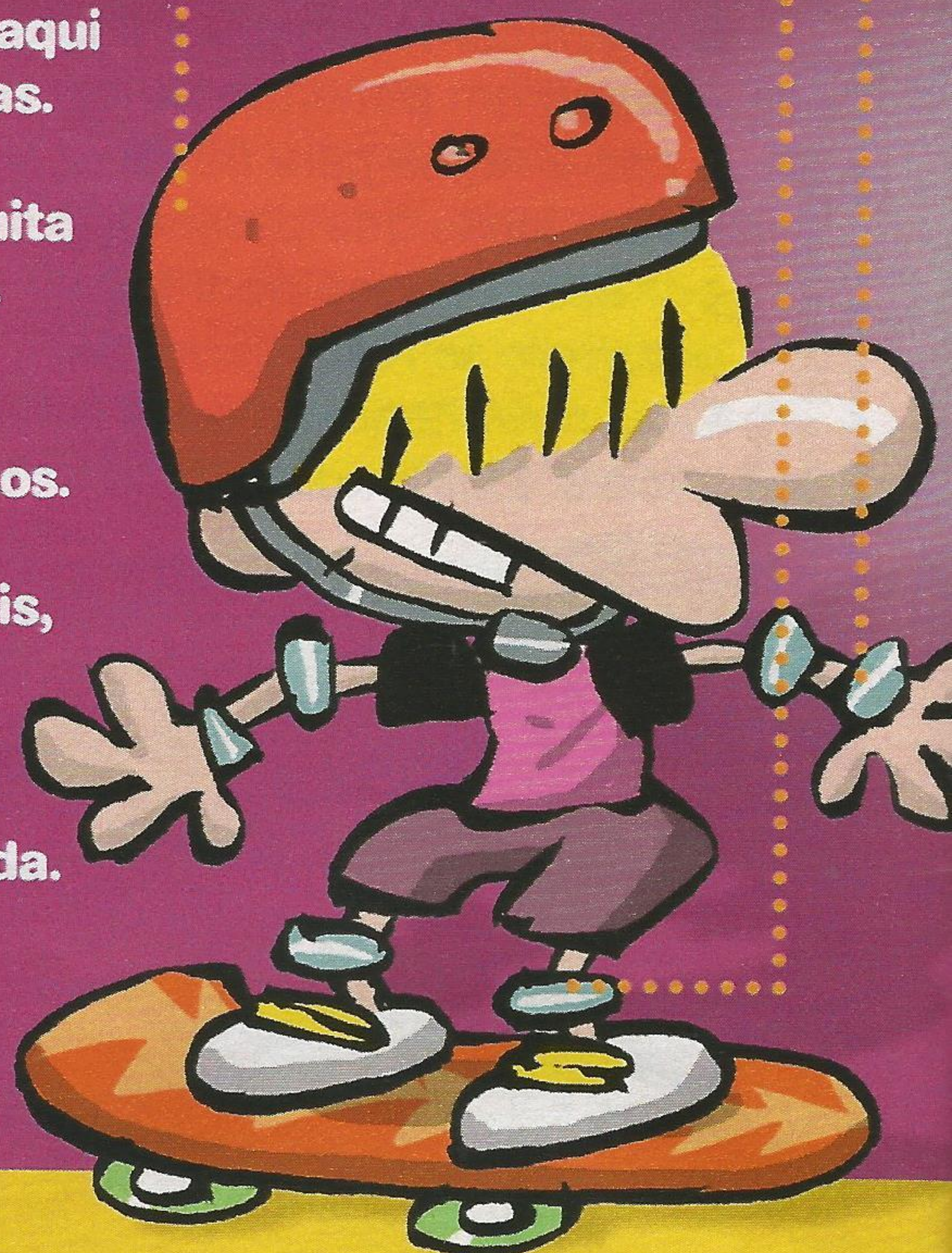
Na parte interna, é revestido com uma espuma.

Wrist guards

Proteções para evitar torções nos pulsos.

Cotoveleiras e joelheiras

Protegem essas partes que costumam ser as primeiras a bater no chão.



HORA DA DISPUTA

Nas competições, os skatistas vão para a pista um de cada vez e os juízes assistem às apresentações levando em conta o estilo, a dificuldade e a precisão das manobras e a criatividade, entre outras coisas, para escolher o melhor. Conheça as modalidades.

STREET

Geralmente é praticado nas ruas e os obstáculos são escadarias, bancos ou corrimãos, mas pode ser disputado em pistas, que têm obstáculos de madeira ou cimento, que imitam os das ruas.



Shape

É a tábua do skate (sem as rodinhas).

Rodinhas

Feitas de poliuretano, um material resistente e aderente ao chão.

Nose

A parte da frente.

Tail

A parte de trás do shape.



Truck

Eixos com amortecedores que dão direção ao skate de acordo com o movimento do corpo.

Rail

A parte de baixo do shape.

Griptape

É a lixa do skate, que não deixa o skatista escorregar enquanto faz manobras.

TREINE O IDIOMA

Conheça algumas gírias usadas pela turma que pratica skate:

Boca ► indica algo que é ruim. Exemplo: "Aquela pista é boca".

Style ► qualquer coisa legal: uma manobra, um visual etc.

AM ► abreviação de amador.

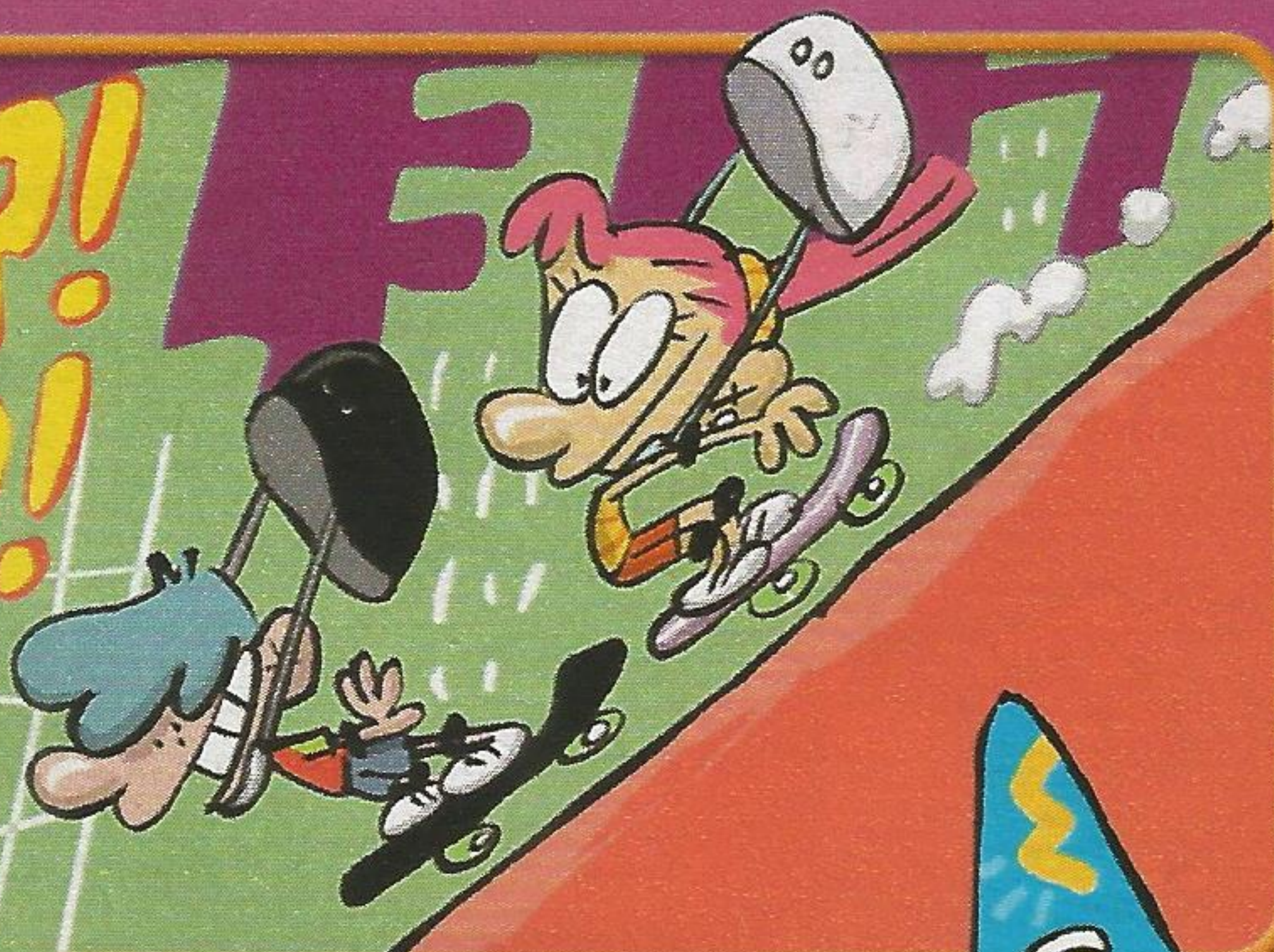
Pro ► abreviação de profissional.

Sk8 ► abreviação de skate por causa do som, já que oito em inglês é eight (que se fala "êiti").

Prego ► é a pessoa que não anda bem de skate.



**BIP!
BIP!**

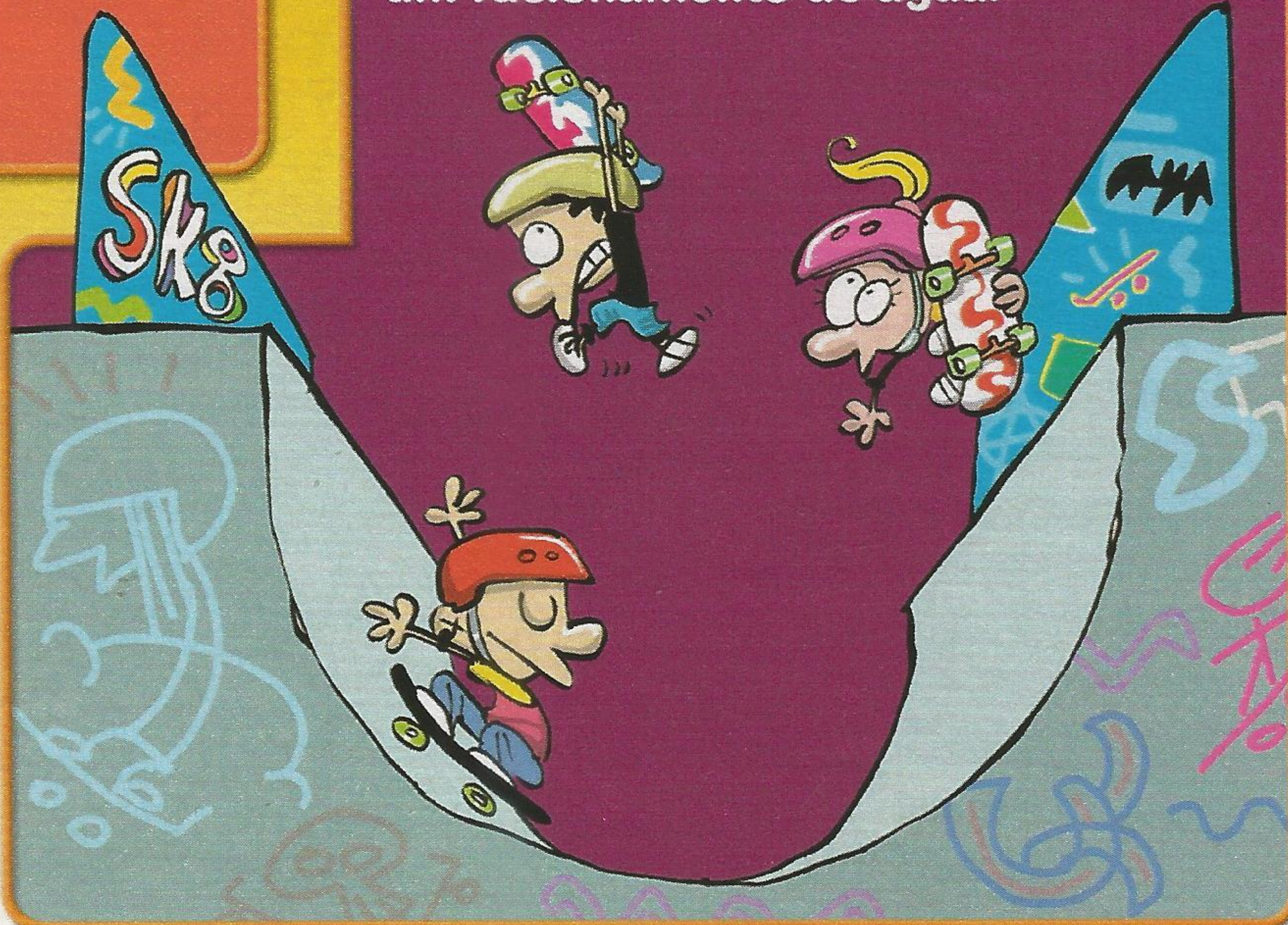


DOWNHILL

A diversão é descer as ladeiras. Em algumas provas, o mais importante são as manobras ou a velocidade e em outras, deve-se desviar de obstáculos.

VERTICAL

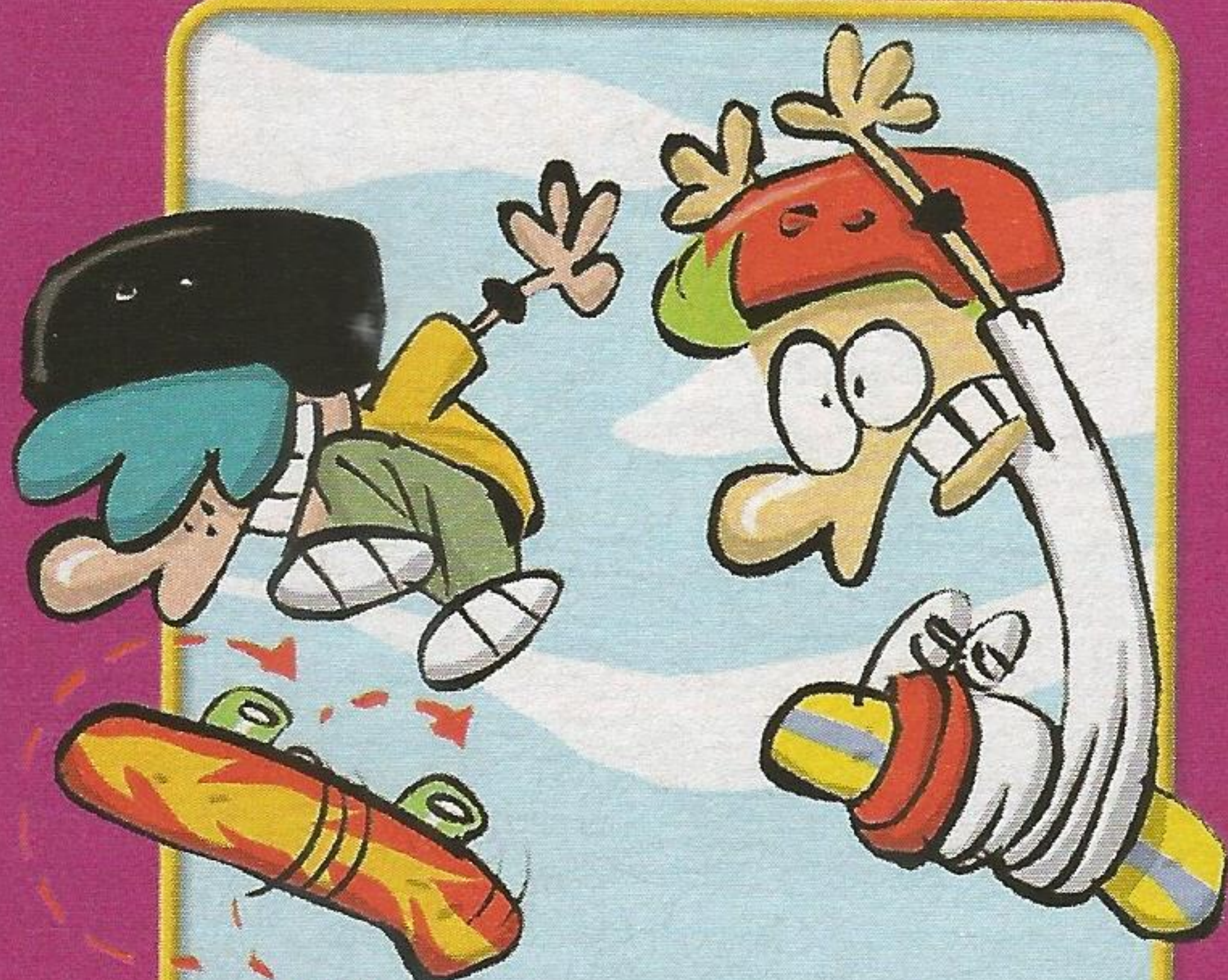
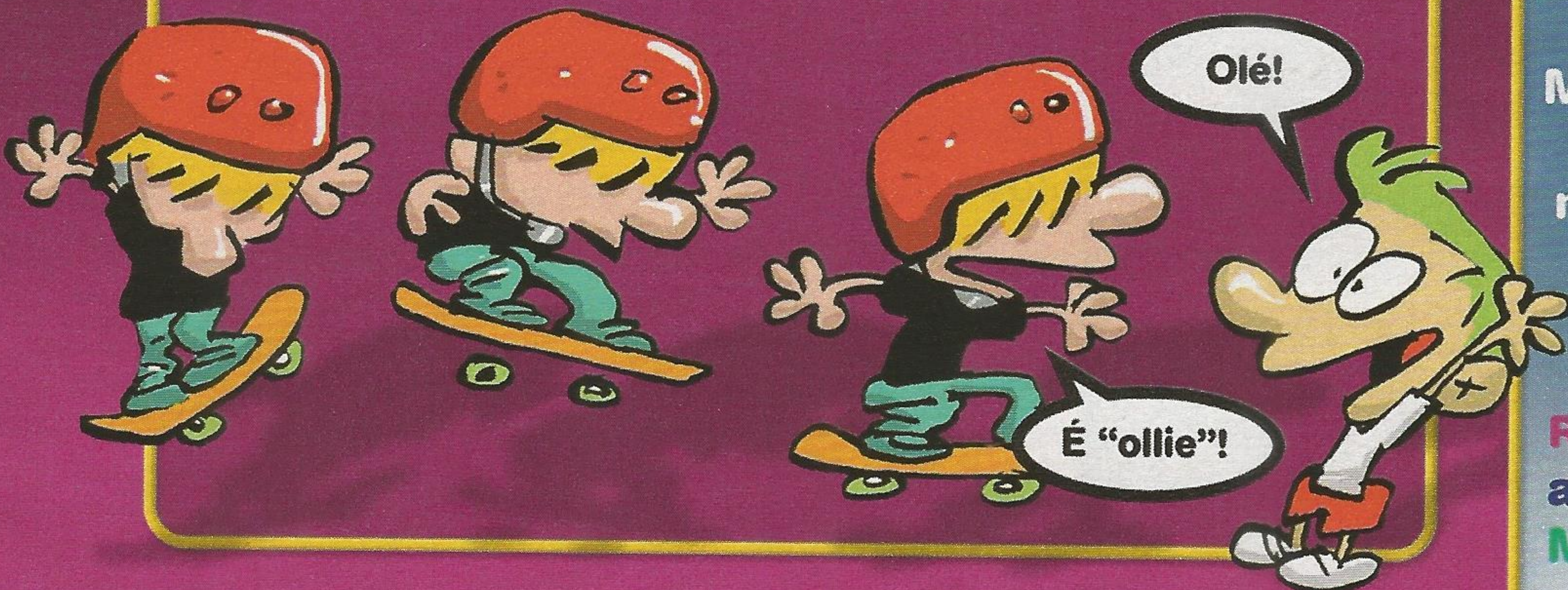
É praticado em rampas em forma de U, as half pipes, que chegam a 4 metros de altura. Começou em piscinas americanas vazias, durante um racionamento de água.



MANOBRAS ARREPIANTES

OLLIE

É a manobra básica em que o skatista decola do chão, batendo o tail e deslizando o pé da frente sobre o shape, sem usar as mãos. A maioria das manobras é executada a partir dele. Tem esse nome porque foi criada por Alan Ollie Gelfand.

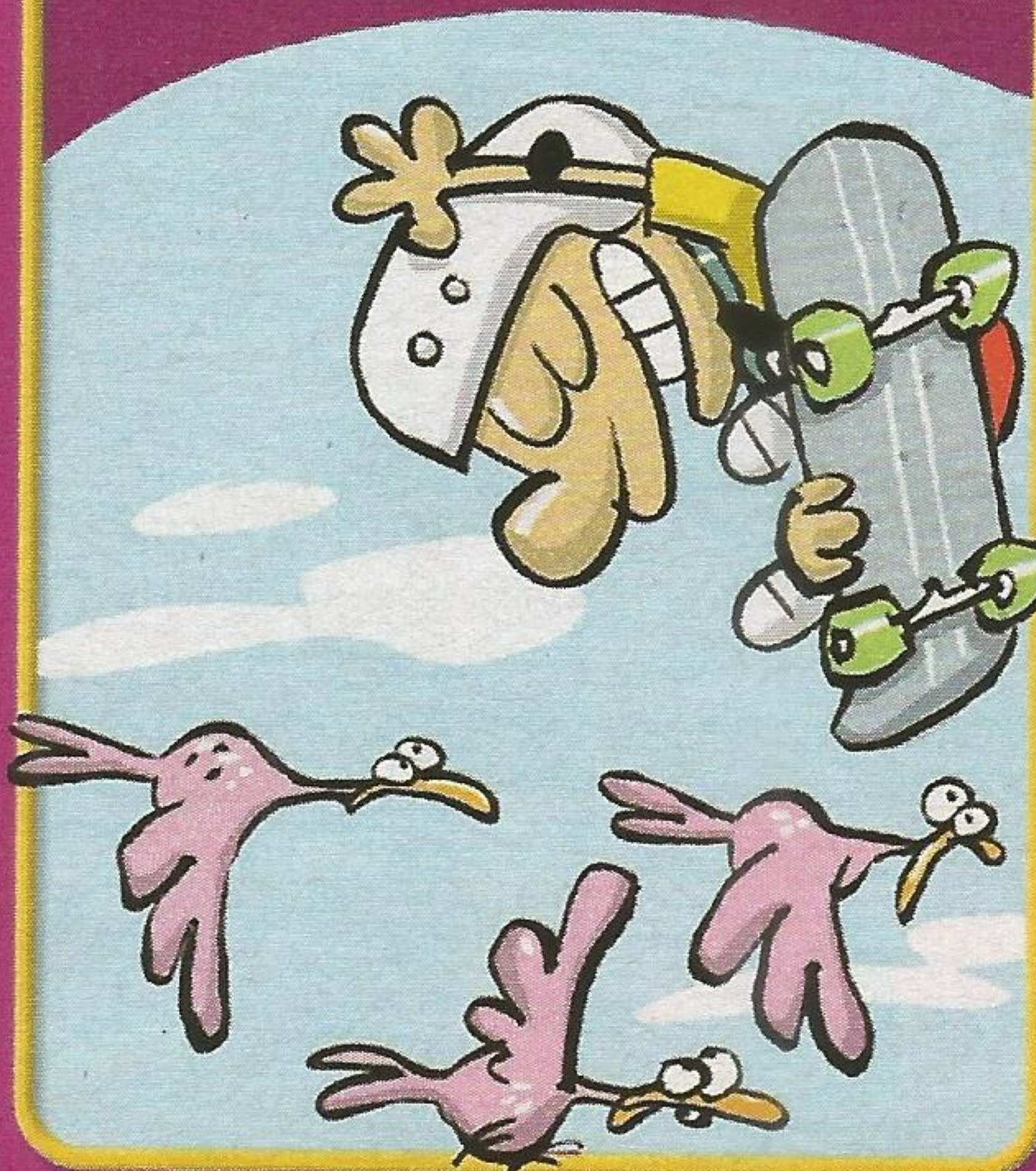


FLIP

É quando o skate gira, ou seja, fica de ponta-cabeça e volta à posição normal.

AIR OU AÉREOS

O skatista "voa" segurando o skate e volta à pista.



BACKSIDE E FRONTSIDE

Se a manobra é feita de costas para o obstáculo ou a pista, ele faz um backside (de costas). O contrário é o frontside (de frente).

Backside!

Frontside!

Deixa pra lá!



BATE-PAPO

Veja o que o skatista Marcelo Kosak, 28 anos, tricampeão brasileiro na modalidade vertical, falou com a RECREIO sobre o esporte:

RECREIO ▸ Com quantos anos você começou?

Marcelo ▸ Tinha 10 anos quando meu irmão apareceu com um. Era o brinquedo mais legal que já tinha visto!

RECREIO ▸ Qual é sua manobra preferida?

Marcelo ▸ Curto as manobras técnicas. Treino para voar mais alto e o skate girar embaixo.

RECREIO ▸ Você cai?

Marcelo ▸ Skatista vive caindo. Depois de uma queda, vou lá e repito a manobra. Não dá para deixar o medo dominar.

RECREIO ▸ Qual sua dica para os iniciantes?

Marcelo ▸ Quem quiser virar skatista tem de se divertir acima de tudo! Se você acha que leva jeito, não desista e treine. Ah! E não se esqueça de usar o equipamento de proteção, hein?!

BEM-VINDOS
À CIÊNCIA S.A.,
ONDE O AMANHÃ
FOI ONTEM!

VOCÊS TÊM HORA
MARCADA?

SOMOS DA
MISTÉRIO S.A.!

CIÊNCIA S.A.

HORÁRIOS
DE LANCHE:
11, 1H30, 2H30
E 4H30

SALSICHA!
SCOOBY! POR
AQUI!

NÃO
SABEM SE
MARCARAM
HORA? ENTÃO,
XÔ! TENHO
DE ATENDER O
TELEFONE! ALÔ,
CIÊNCIA S.A.!

Scoby-Doo
em

MUDANÇA DE COMPORTAMENTO

CHRIS DUFFY
TEXTO

BILL ANGER
DESENHOS

TRISHA MULVIHILL
CORES

MARCELO ALENCAR
TRADUÇÃO

QUE LUGAR
MANEIRO!

OLÁ! SOU A DRA.
MELISSA BIDONA. VEJO
QUE GOSTARAM DO
LABORATÓRIO.

AGORA...

PODE
CRER!

...TENHO
UM TRABALHO
PRA VOCÊS!

VEJAM! O CIENTISTA
DO ALÉM! BEM NA HORA!
ELE SEMPRE ATACA
ÀS 11 DA MANHÃ!

EU SOU O FANTASMA
DO DR. ZINHO! VÃO
EMBORA! XÔ!



HUM... SUSPEITO QUE ELE NÃO É TÃO SOBRENATURAL QUANTO PARECE!

CLARO QUE É UMA FARSA! NÓS, CIENTISTAS, NÃO ACREDITAMOS EM FANTASMAS.

CHAMAMOS VOCÊS PRA NOS LIVRAR DESSE CHATO!



FAJUTO OU NÃO, ELE ME DÁ ARREPIOS!

FALOU!

INCRÍVEL! SEGUNDO MINHAS PESQUISAS, A MISTÉRIO S.A. RESOLVEU DEZENAS DE CASOS...

...E, EM TODOS ELES, OS MONSTROS E ASSOMBRAÇÕES ERAM DE MENTIRA!



ESSES SEUS DOIS AMIGOS PARECEM... GALINHAS!

ELES SÃO UM POUCO MEDROSOS!

HUM...



TIVE UMA IDÉIA!

EU ESTUDO MUDANÇAS DE COMPORTAMENTO... COMO AS PESSOAS MUDAM SEU MODO DE AGIR.

DEIXE-ME TENTAR TIRAR O MEDO DO SALSICHA E DO SCOOBY!



CLARO! POR QUE NÃO?

SE FUNCIONAR, SERÁ UMA GRANDE CONQUISTA CIENTÍFICA!

E ASSIM A DRA. MELISSA BIDONA COMEÇA A SUA PESQUISA...

PRIMEIRO TESTE: ELES GANHARÃO HAMBÚRGUERES SE MOSTRAREM ALGUMA CORAGEM ENQUANTO FRED INVESTIGA O TÚNEL DE VENTILAÇÃO!

MOÇA, VIGIE A RETAGUARDA!

GLUP!

EI! O QUE É AQUILO?



CABOS DE COMPUTADOR!

GRANDE COISA!

TSC!

BOM!



VOCÊS NEM SE ASSUSTARAM. MERECEM A RECOMPENSA!

OBA!

NÃO TEMOS MEDO DA PAREDE!



NÃO TEMOS MEDO DA POEIRA! NHAM!

NÃO TEMOS MEDO DE PÃO! NHOC!

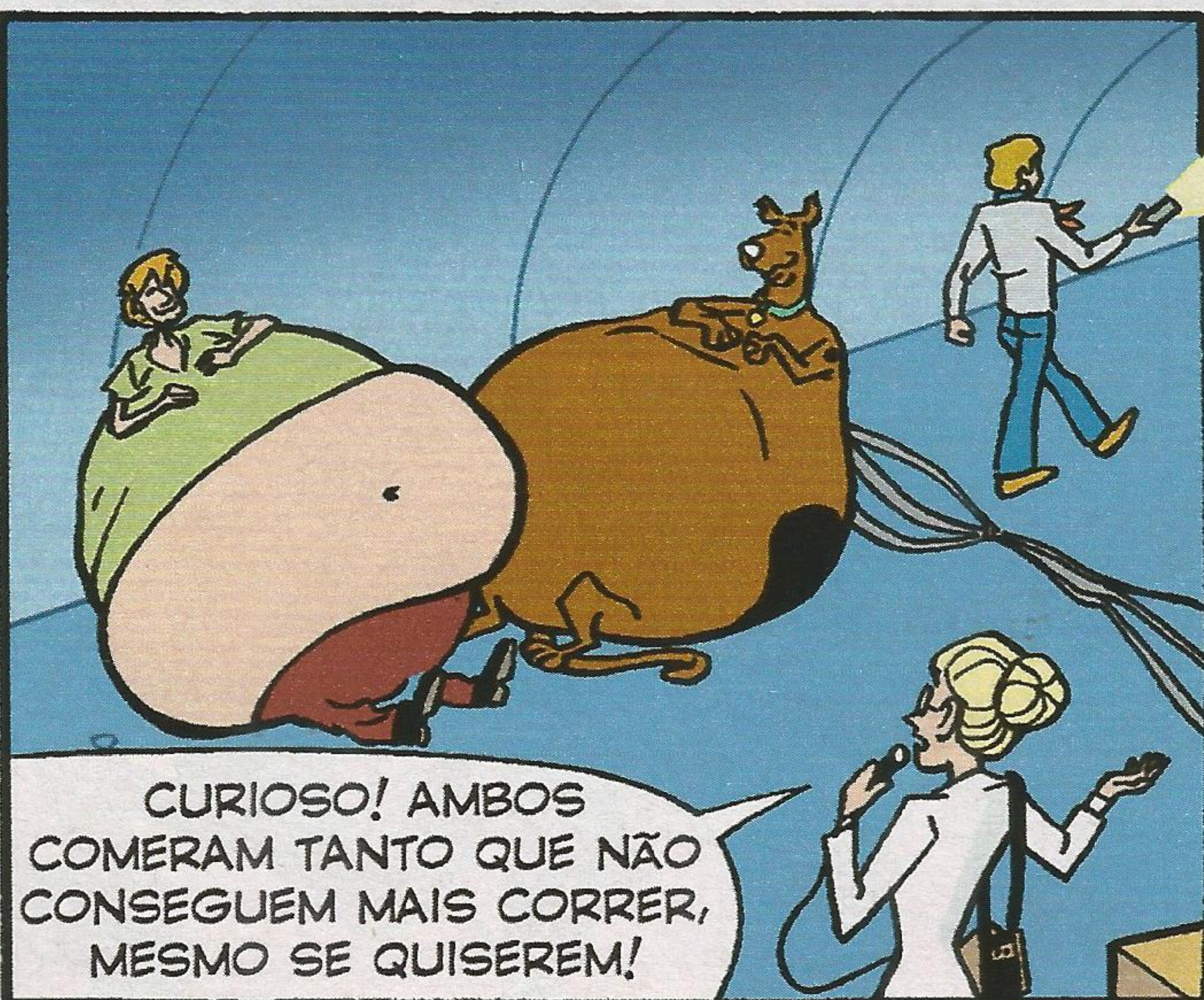
E MUITO MENOS DO HAMBÚRGUER! NHAC! CERTO, SCOOBY?

CHOMP! CHOMP!

EXCELENTE PROGRESSO!

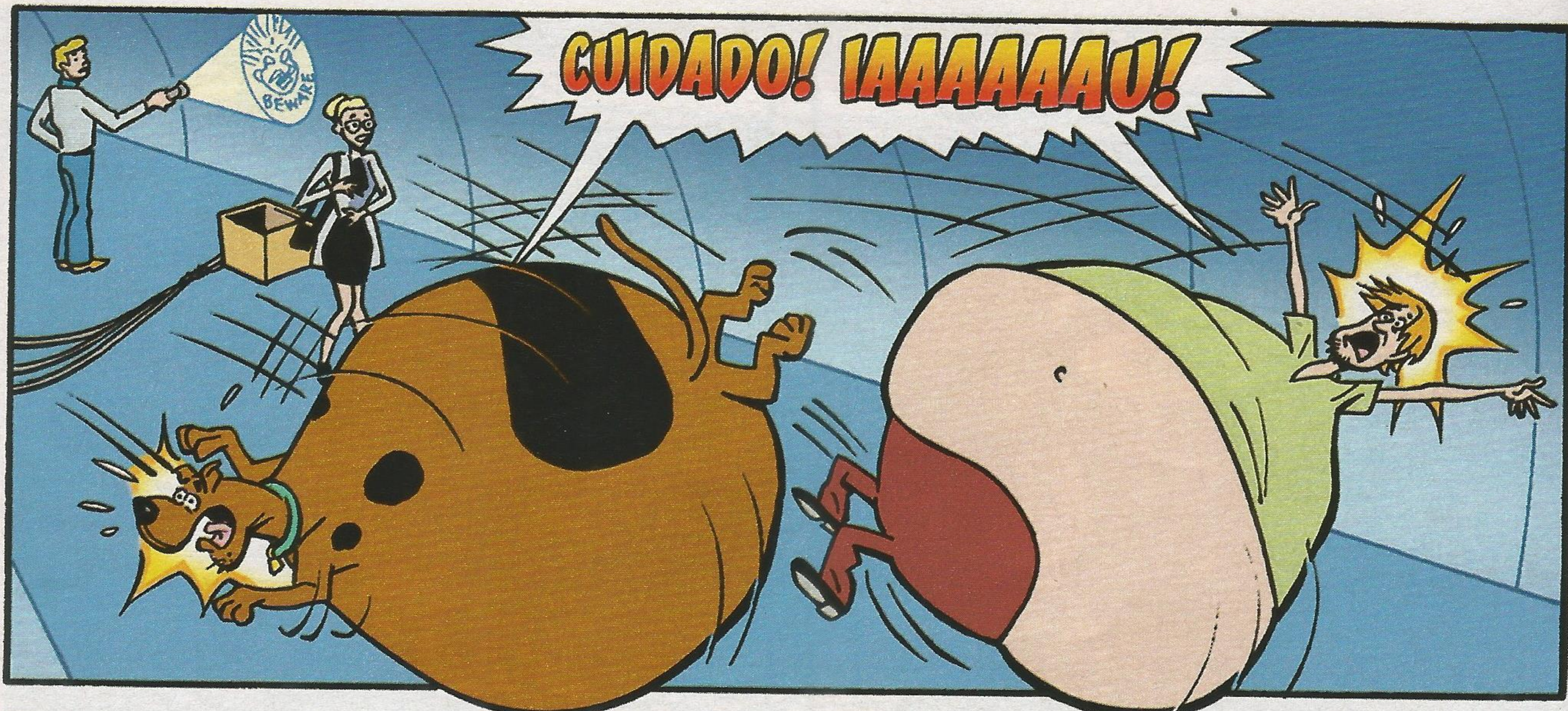


CURIOSO! AMBOS COMERAM TANTO QUE NÃO CONSEGUEM MAIS CORRER, MESMO SE QUISEREM!



O QUE FARÃO SE FICAREM COM MEDO?







ENTÃO A ASSOMBRAÇÃO SEMPRE DEIXA UM
RECADO NA SUA SECRETÁRIA ELETRÔNICA
ÀS 4H30?

DEIXA
PRA LÃ,
FRED!

ISTO É MAIS
IMPORTANTE!

BAM! BAM!

OS MÉTODOS
CONVENCIONAIS
NÃO FUNCIONAM
COM VOCÊS!

MAS DUVIDO QUE FUJAM
COM OS PÉS PREGADOS
NO CHÃO!

??







LABIRINTO

Que caminho o ogro deve seguir para levar todos os cogumelos para casa sem passar duas vezes pelo mesmo lugar?

Resposta na página 42.



Participe mandando
a sua piada para:

Revista RECREIO

Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato
com a gente:

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

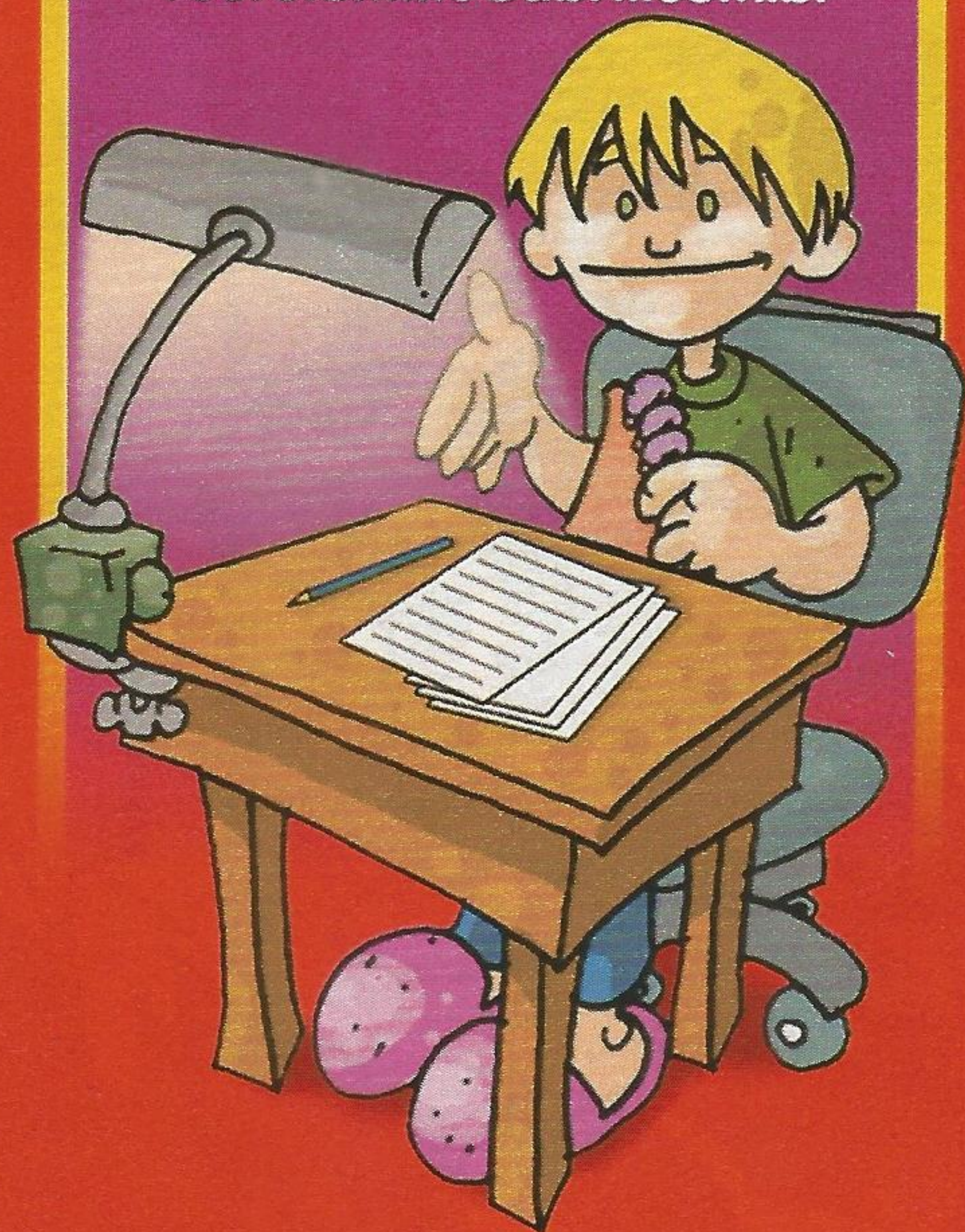
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

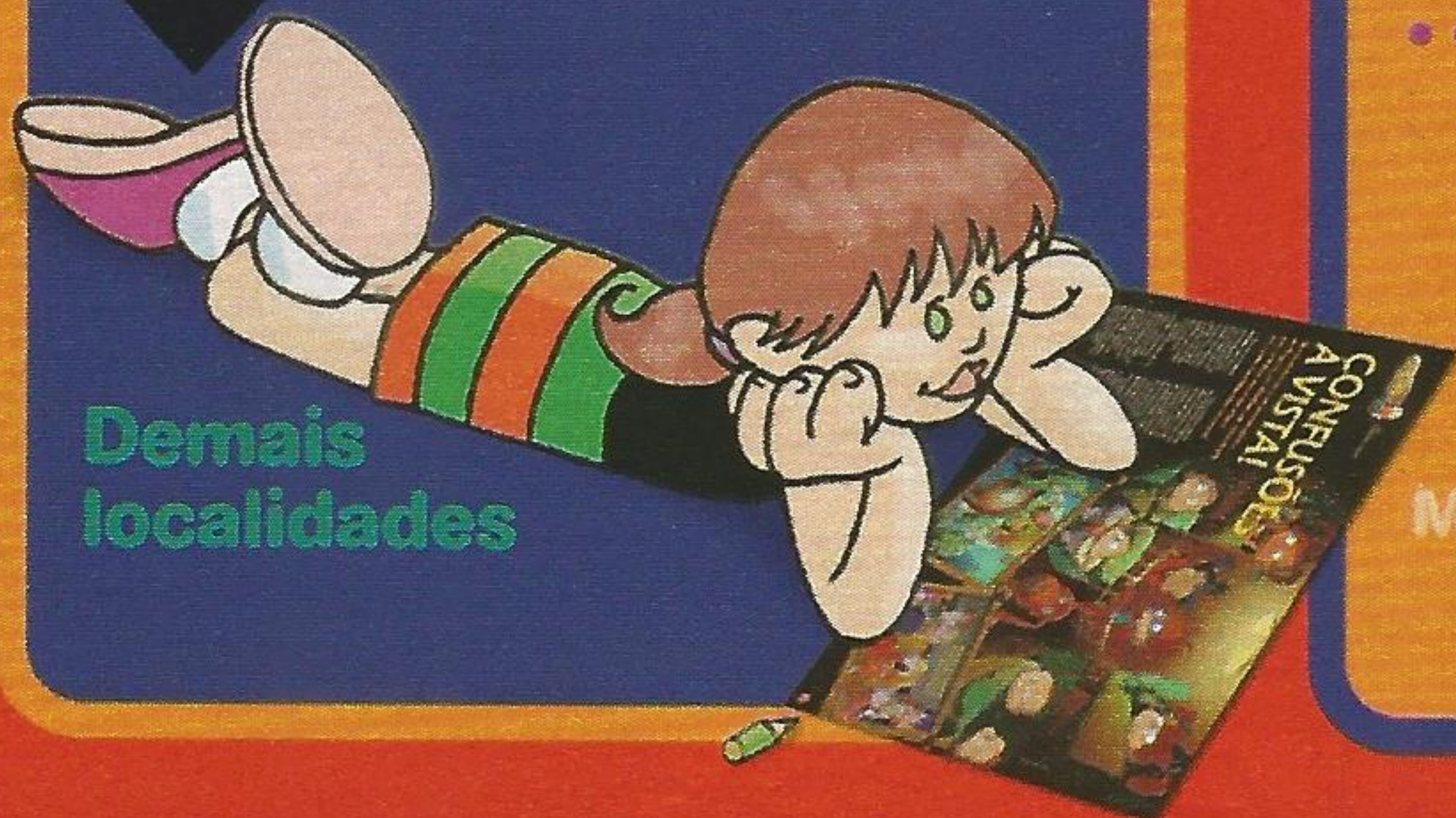
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo



Demais
localidades

Piadinhas

Qual é a flor mais
esperta do jardim?
A sempre-viva.

Qual é a primeira
mulher que aparece
ao nascer do Sol?
A Aurora.

Paula Regina N. de Freitas
Aracaju - SE

Qual é a flor que
mais se alimenta?
Copo-de-leite.

Bruno A. Pereira
Por e-mail

Qual pedra fica
em cima da água?
Pedra de gelo.

Maria Luísa Lopes, 10 anos
Por e-mail

O que sempre cai,
mas nunca se machuca?
A chuva.

Leandro Dias
Montes Claros - MG

Eu não tenho, todos tem
dois e você tem um.
A letra O.

Luciana Viana
Passos - MG

Em que dia a plantinha
não entra no hospital?
No dia de plantão.

Suzana Campos
Recife - PE

Qual amor mata a fome?
Amor tadela
(a mortadela).

Tiffany Emi Yoshida
Balneário Camboriú - SC

O que acontece
quando um motorista
não usa cinto?
As calças caem.

Morghana E. G. Pereira, 11 anos
Curitiba - SC

EDITORA  **Abril**

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Balleiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izcson de Carvalho
e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto),

Eduardo Perácio (revisão), Fernando Esselin (texto), Roberta Viganó (texto),

Ronny Marinoto (texto) e Tatiana Penido (texto)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte:
Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira
Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de
Publicidade: Renato Resston Executivos de Contas: Fábio Santos, João
Eduardo Dias, Viamir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi
Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de
Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes
de Vendas: Cláudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO
Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso Gerente de Produto: Priscila Pezato
Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de
Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato
Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao
Consumidor: Ana Dávalos Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-
5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700
www.abril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF
- SCN - Q.1 B/c. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-
7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614,
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 Cuiabá-MT - R.
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,
telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sis. 601/602, Centro
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/3040/50/60, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC -
R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira,
2020, sis. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios
de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR - R. Adalmar Regina
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:
(43) 3357-1122, fax: ramal24 Manaus-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av.
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-
2855 Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado,
190, CEP 14025-010, Intermedia Repres. e Publ. SIC Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-
9233 Rio de Janeiro-RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl.
402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau,
Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova,
Vip Turismo e Tecnologia: Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic,
Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples Casa e Bem-Estar:
Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde
Alto Consumo: Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha
Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 203, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-
cável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de
Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.

www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER

 **Abril**

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Confira as pistas da rã e descubra qual dos sapos é o príncipe que deve ser beijado pela princesa.

Siga minhas dicas, com elas não há problema, e ajude a linda princesa a resolver este dilema.

O príncipe apaixonado em sapo foi transformado e somente um beijo de amor aliviará a sua dor.

Mesmo sendo sapo, o príncipe não sabe nadar e também é exigente, não come mosca, como a gente.

Eu sou uma rã e toda rã é lisinha. Por mais que o sapo disfarce, sempre tem uma verruguinha.

E não podemos nos esquecer, porque é importante, o príncipe não é magrinho, mas gordo como um elefante.

Para terminar esta canção lá vai a dica final. Olhe bem e com atenção: a princesa e o príncipe têm algo no corpo de cor igual.

Resposta na página 42.



**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar

São Paulo • SP

CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@
atleitor.com.br

Oi, pessoal! Lancem
animais de estimação
de pedra. Um beijo.

NATÁLIA FAYOLLE
SÃO PAULO - SP

O Carlos dos Santos,
de 11 anos, é fã dos
Jovens Arqueólogos.

INDAIATUBA - SP

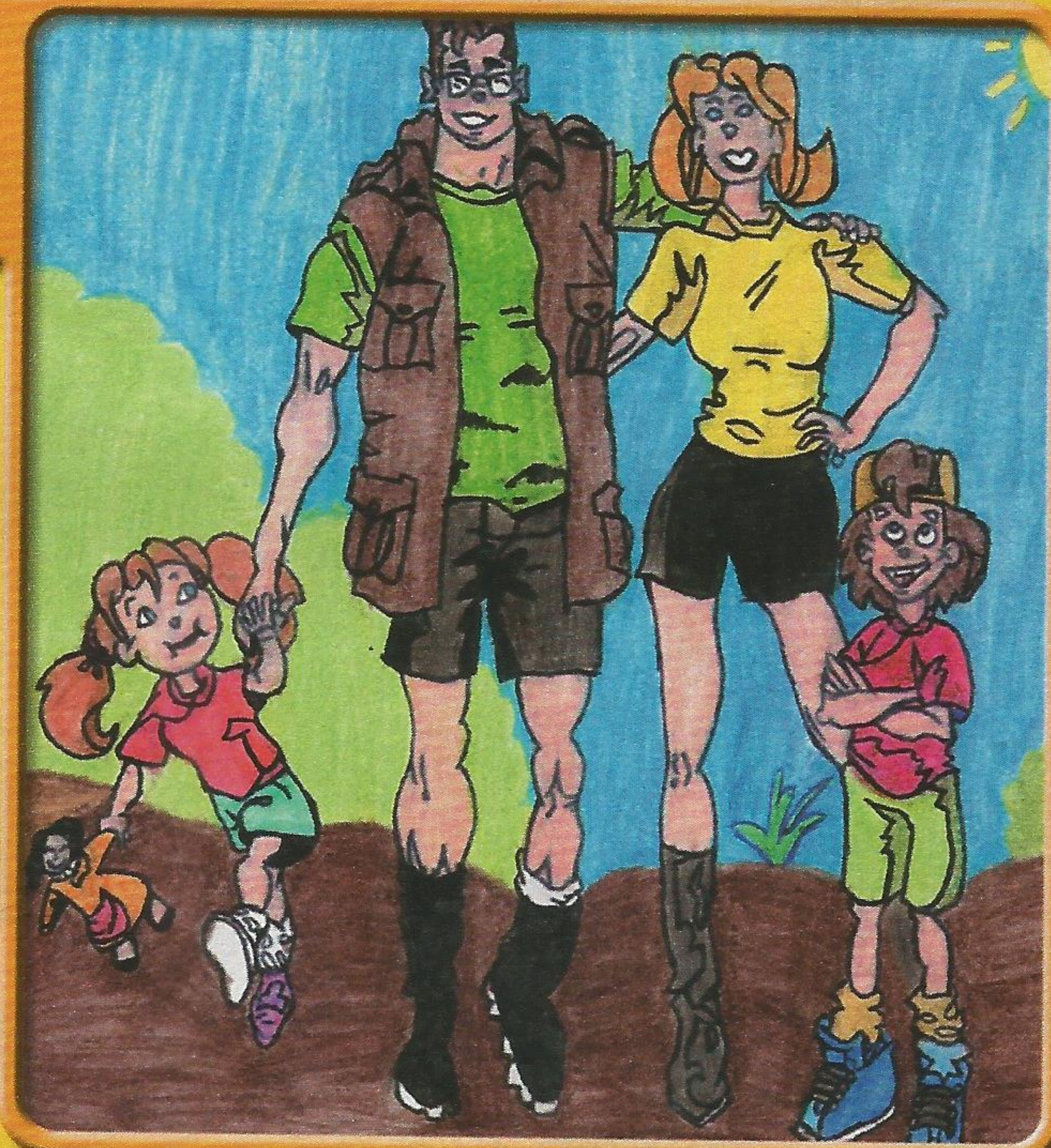
O Fernando
Elias Vieira
caprichou na turma
do Scooby.

SOBRADINHO - DF



O Mateus Lima
curte as dicas
de games e os
enigmas da
revista.

PORTO ALEGRE - RS



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

✉ Oi, pessoal!
Gostaria que vocês colocassem mais
dicas de *Fazendo Arte* e receitas no
Mão na Massa.
Luccas Peixoto de Lima

✉ Minha sugestão é que vocês façam
uma reportagem com o maravilhoso ator
Daniel Radcliffe, o Harry Potter. O que eu
mais gosto são os testes e as tirinhas.
Luiza Felix, 10 anos



**Esta é a Júlia
Bauer Marques.**

PORTO ALEGRE - RS



Oi, RECREIO!
Sou vidrada em
Barbies. Desde os
9 anos, estudo tudo
sobre essa boneca,
por isso gostaria que
você fizessem uma
matéria sobre ela.

JULIANA G. BORGES, 12 ANOS
SÃO PAULO - SP



**Este é o
desenho da
Fernanda Lopes dos Santos, de 10 anos.**

SÃO CARLOS - SP

**O Júlio Neto
também é um
Jovem Explorador.**

FORTALEZA - CE



**A Giovana
Ramalho
Sena fez este
céu ensolarado.**

RIO DE JANEIRO - RJ

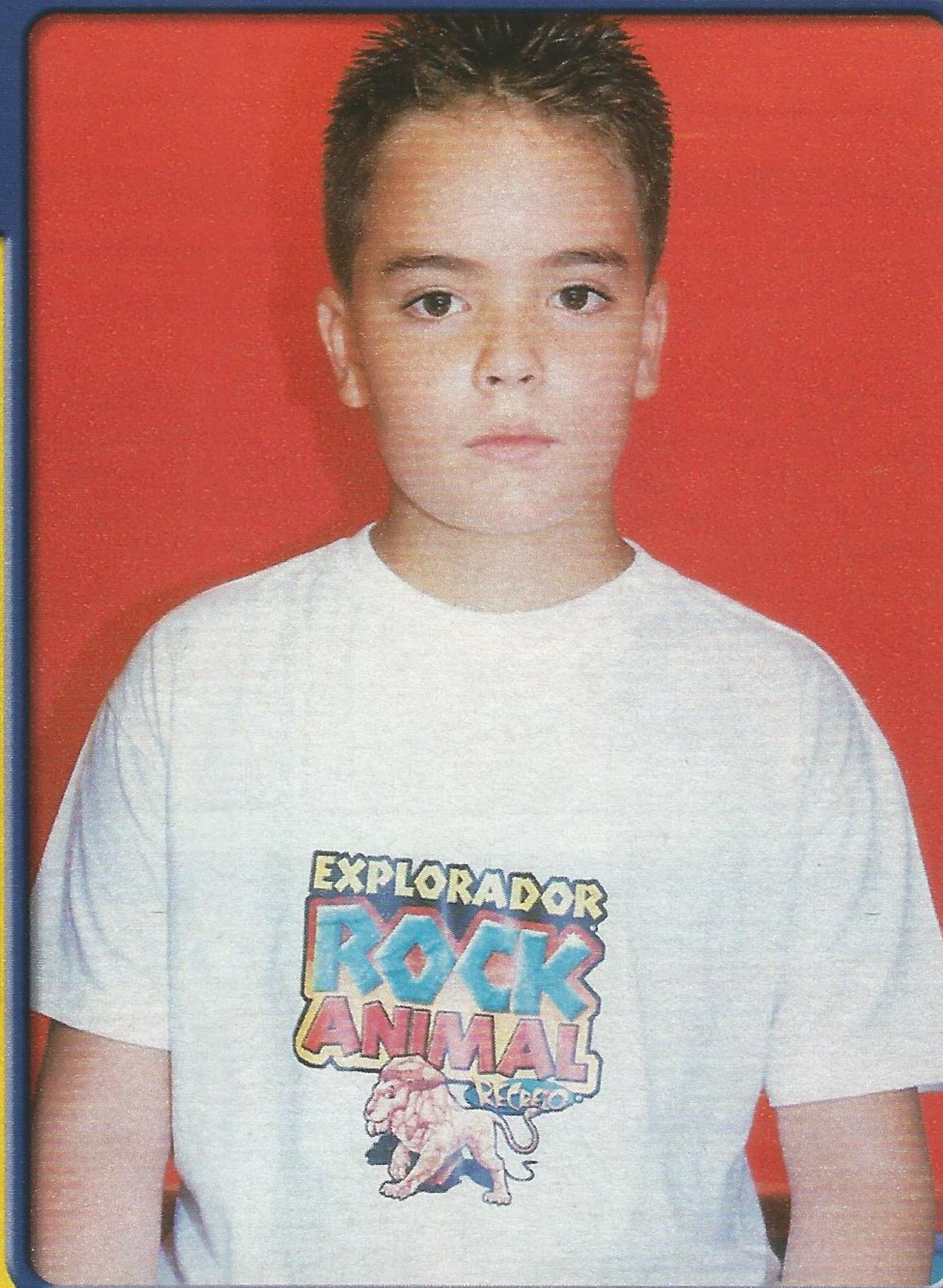
**Este é o desenho da
Mariana Lopes Augusto.**

SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP



Olá, turma! Eu queria
uma matéria sobre
o Homem-Aranha.

JOÃO PAULO BARROS
GOIÂNIA - GO



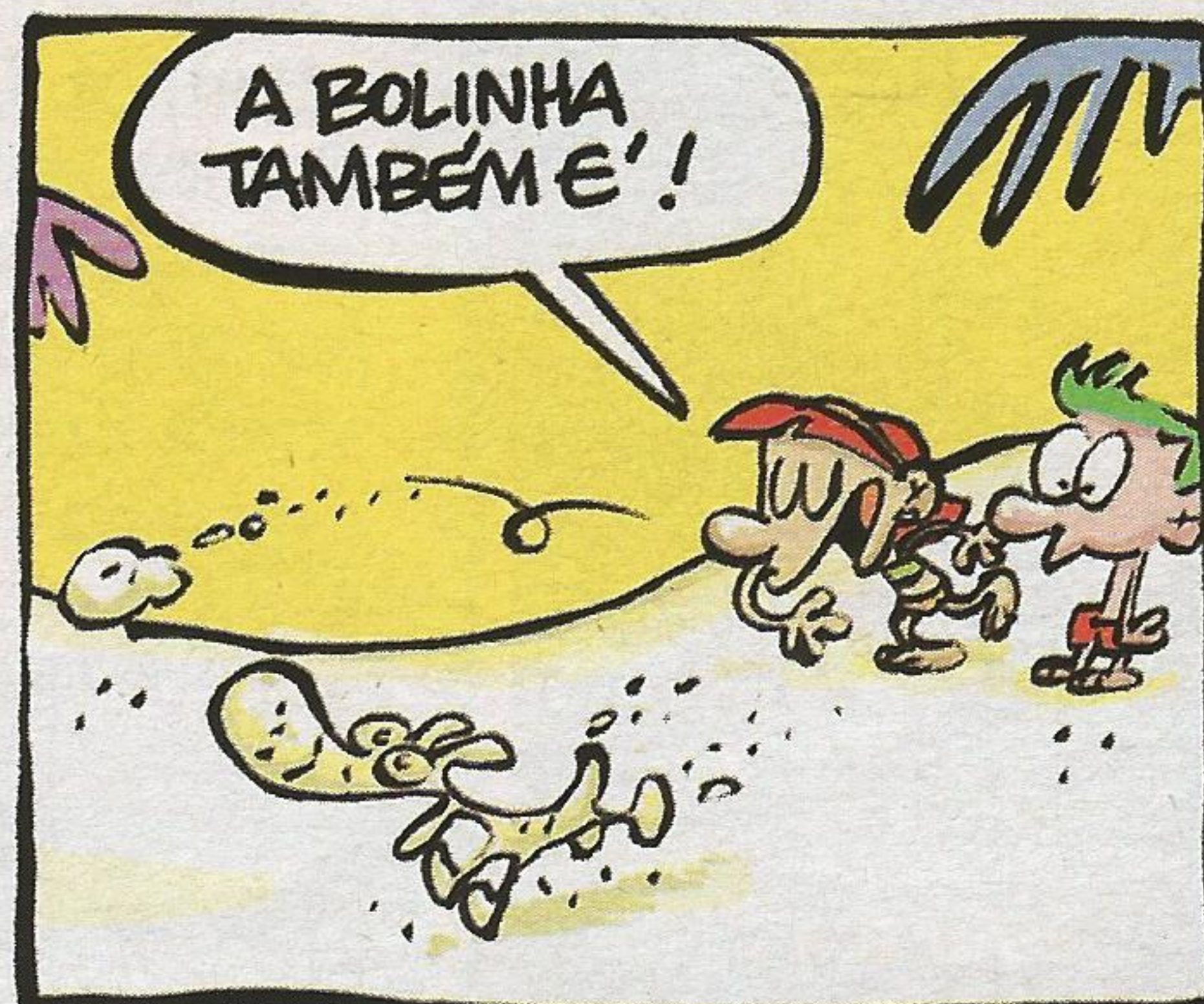
**Estes são os irmãos Manuela,
Francisco e Margarita, passando as
férias em La Plata, na Argentina.**

SARAPUI - SP



TIRINHAS!!

Animatiras

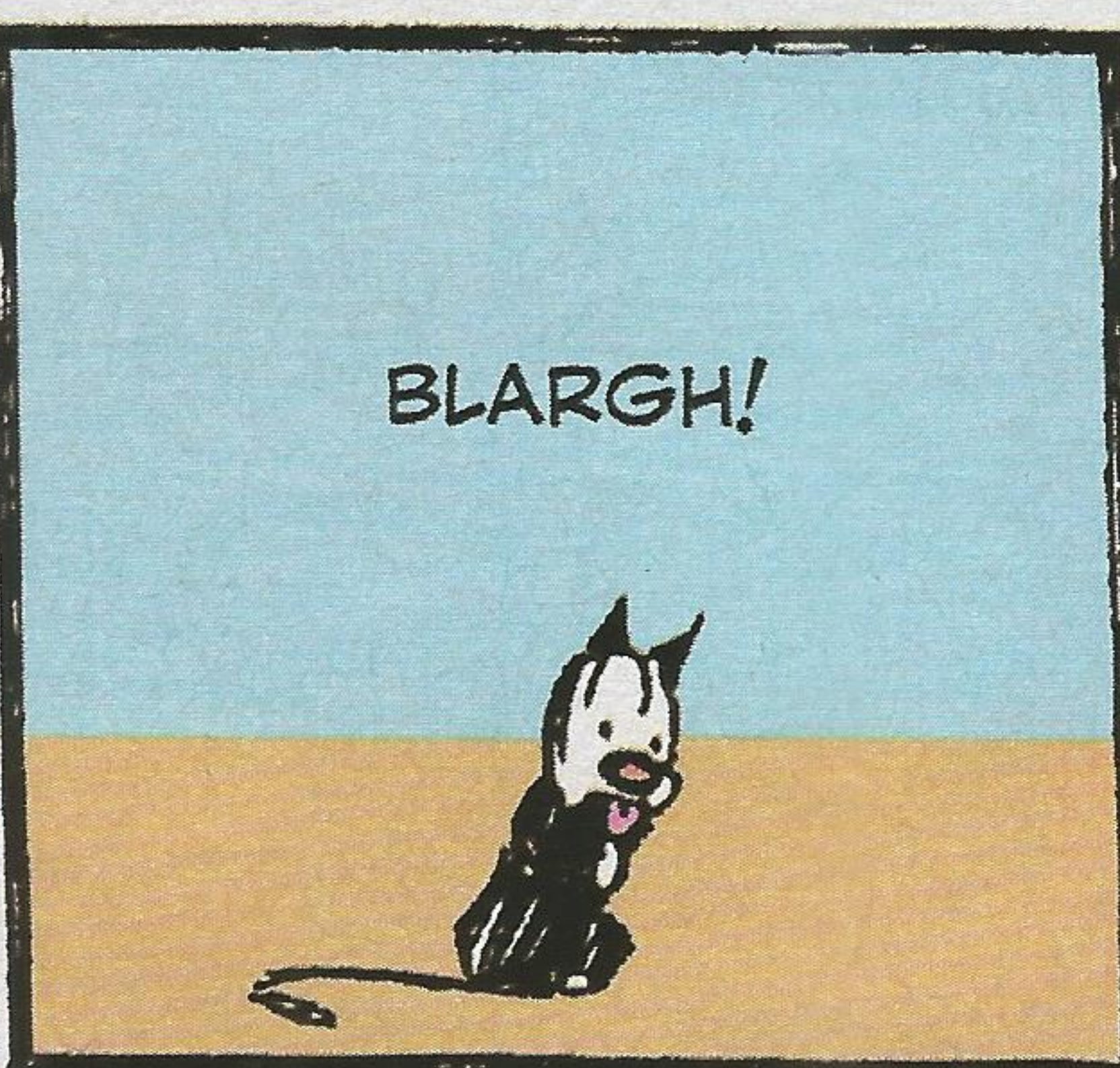


© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

Aumiau



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 12



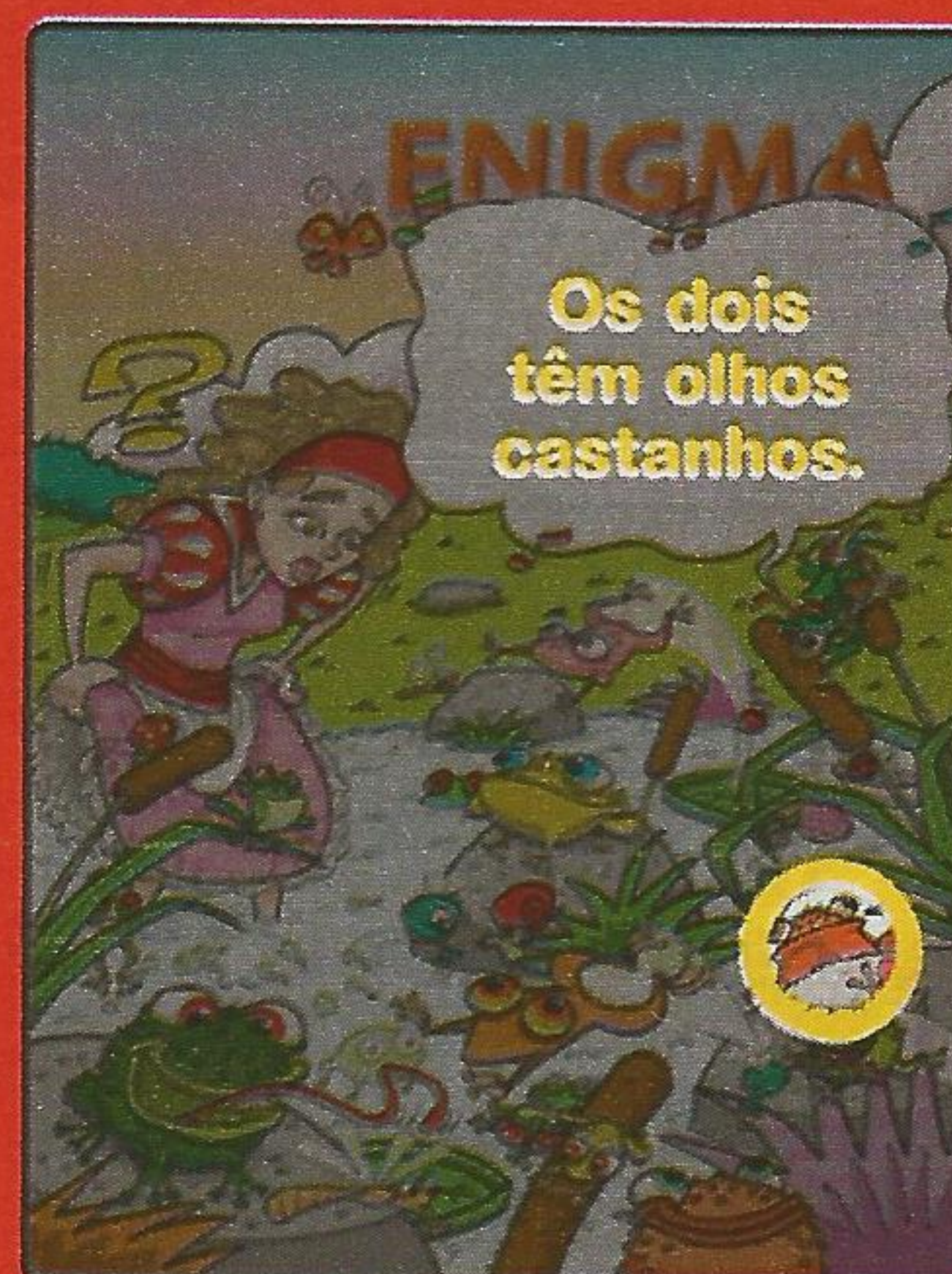
Página 20



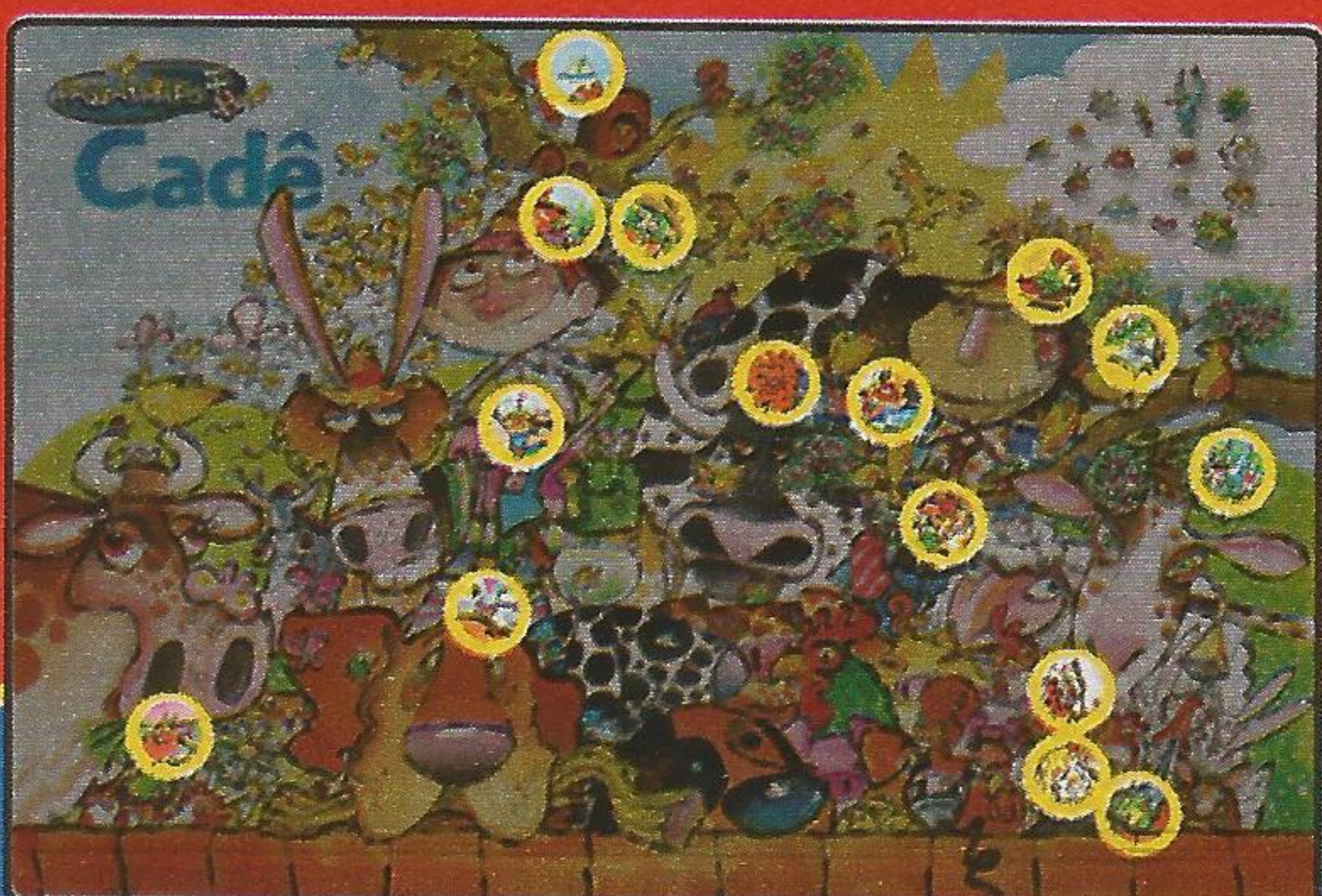
Página 21

1. F	4. B
2. C	5. A
3. D	6. E

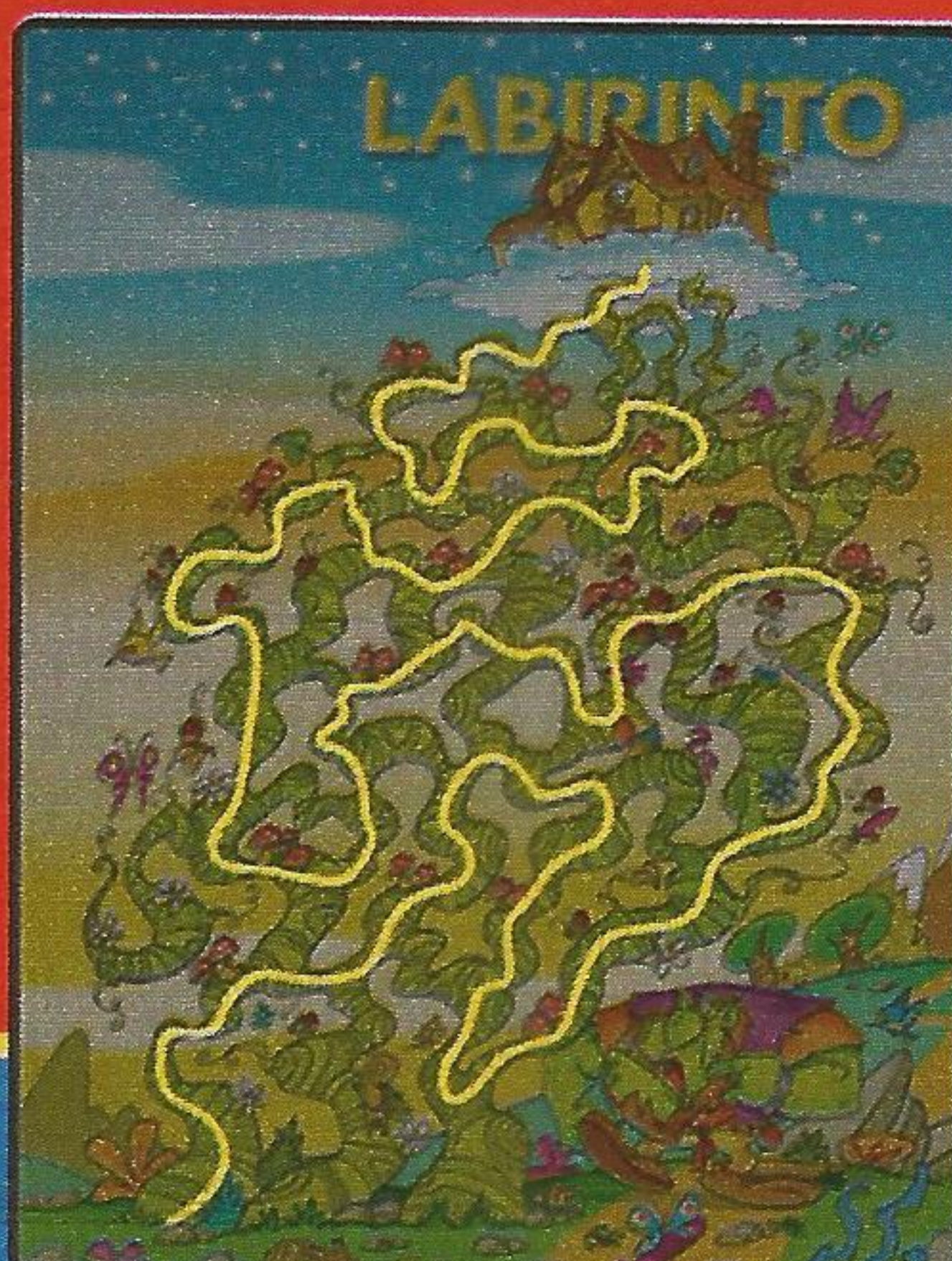
Página 39



Páginas 22 e 23



Página 37

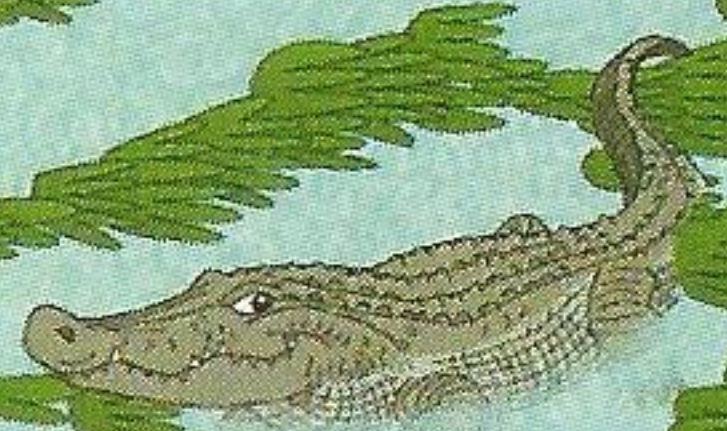


Encontre o caminho para este tesouro.

Passatempos ROCKANIMAL. Uma revista especial com testes, jogos, enigmas e desafios para você se sentir um arqueólogo de verdade.



wgcomunicação

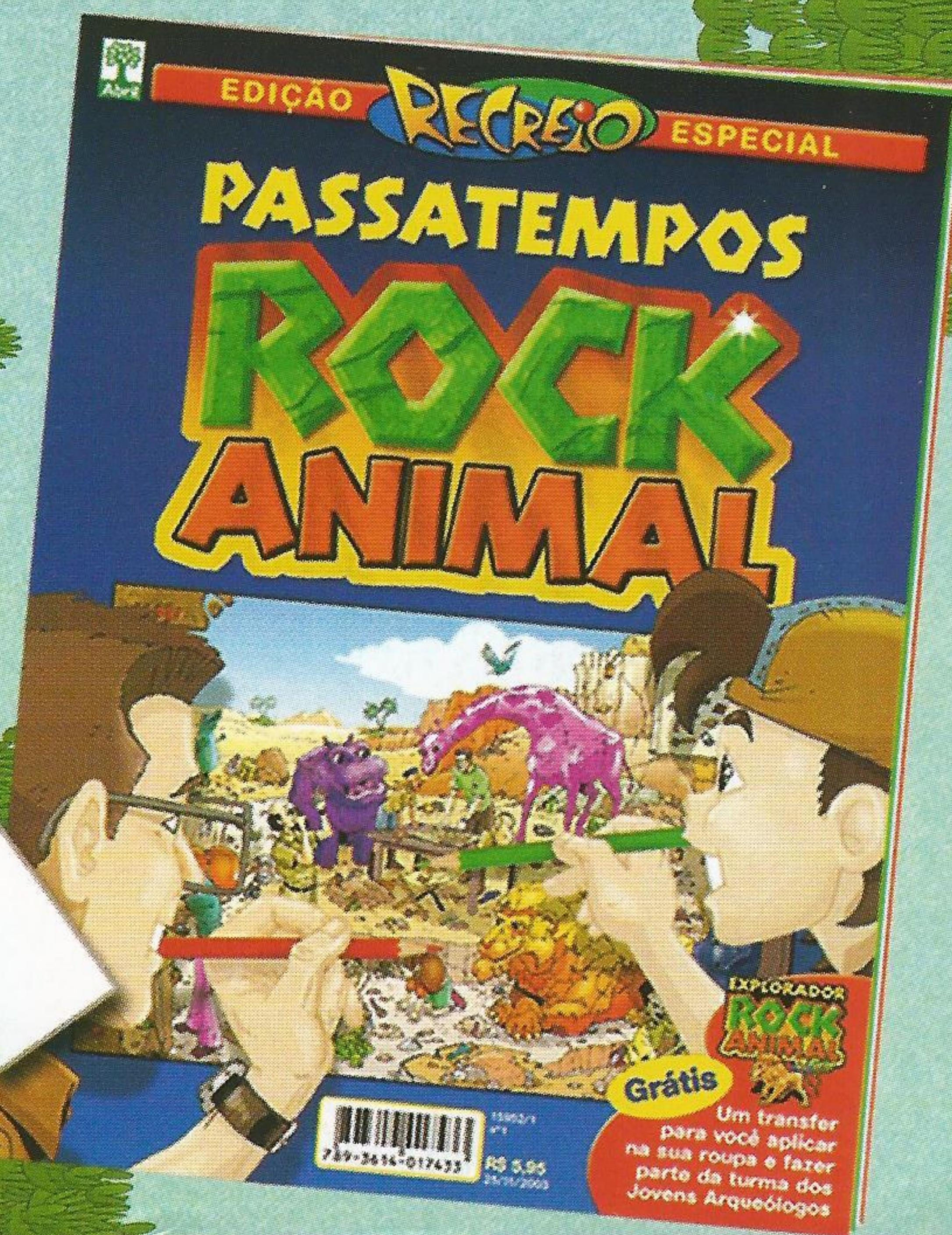


Grátis:

um transfer animal para você aplicar na sua roupa e fazer parte da turma dos Jovens Arqueólogos.



Já nas bancas.



Minha mãe faz o Tang mais gostoso
do universo inteiro e de
todas as galáxias que existem.
E dos planetas também.

Minha mãe manda bem.

Mãe sempre sabe o que é bom e o que é ruim para os filhos. O que eles mais gostam e o que eles odeiam. É principalmente sabe que só Tang tem o melhor gostinho da fruta e a vitamina de que eles precisam. Mas isso a gente nem precisava dizer. Se você é mãe, é claro que você sabe.

